4

SIGNORE SUPREMO!

ninja

SMITH - THOMSON

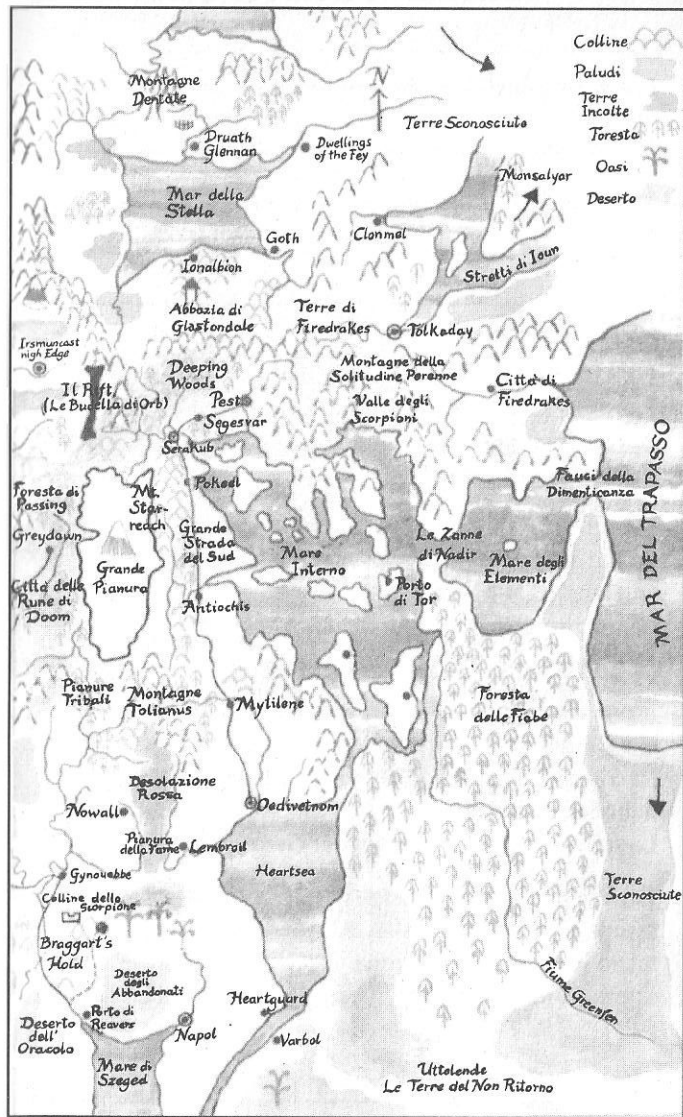
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

Colline
Paludi
Terre Incolte
Foresta
Oasi
Deserto

Montagne Dentate
N
Terre Sconosciute
Druath Glennan
Dwellings of the Fey
Monsalyar
Mar della Stella
Goth
Clonmel
Stretti di Ioun
Ionalbion
Abbazia di Glastondale
Terre di Firedrakes
Tolkaday
Irsmuncast nigh Edge
Deeping Woods
Montagne della Solitudine Perenne
Città di Firedrakes
Il Rift (Le Budella di Orb)
Pest
Segesvar
Valle degli Scorpioni
Serakub
Pokedi
Foresta di Passing
Mt. Star-reach
Fauci della Dimenticanza
Greydawn
Grande Strada del Sud
Mare Interno
Le Zanne di Nadir
Mare degli Elementi
MAR DEL TRAPASSO
Grande Pianura
Città delle Rune di Doom
Antiochis
Porto di Tor
Pianure Tribali
Montagne Tolianus
Mytilene
Foresta delle Fiabe
Desolazione Rossa
Nowall
Oedivetnom
Pianura della Fame
Lembroil
Gynouebbe
Heartsea
Colline dello Scorpione
Terre Sconosciute
Braggart's Hold
Deserto degli Abbandonati
Heartguard
Fiume Greenfen
Porto di Reavers
Deserto dell'Oracolo
Napol
Varbol
Mare di Szeged
Uttelende
Le Terre del Non Ritorno

SCHEDA DEI RUOLI

I quattro Consiglieri Personali del Re sono:

1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________
4. ______________________

La Guardia Reale è guidata da (segna uno):

- Foxglove e l'Ordine del Loto Giallo ☐
- Lady Gwyneth e le scudiere di Dama ☐
- Antocidas il Guercio e i mercenari di Golspiel ☐
- Il Tempio di Nemesis ☐
- Il popolo ☐

Le tue guardie del corpo sono (segna uno):

- Onikaba e i Samurai ☐
- Le vergini dello scudo di Dama ☐
- I monaci di Kwon ☐

L'esercito è formato da (segna uno o due):

- L'esercito dell'Usurpatore ☐
- La Signora della Forza Gwyneth e le vergini dello scudo di Dama ☐
- La milizia cittadina guidata dal Demagogo ☐

Tasse e fondi del tesoro reale	_____	talenti
meno le spese della Corona	_____	talenti
effetto sulla popolarità	_____	(sottrai questa cifra dalla tua Popolarità)

Popolarità | 2 | | | | | | | | | |

FOGLIO D'IDENTITÀ

MODIFICATORI

Pugni	0							
Calci	0							
Atterramenti	0							
Fortuna	0							

SHURIKEN

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Energia Interiore	5							

Resistenza: 20

STRUMENTI

Costume Ninja
Respiratore
Maniche di ferro
Garrotta
Polvere Accecante
Acciarino
Pesceragno
Sangue di Nil

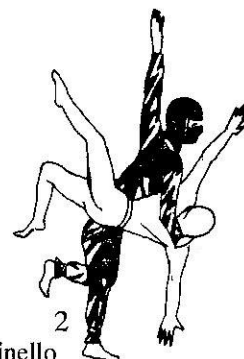
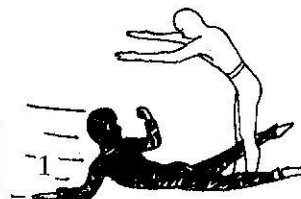
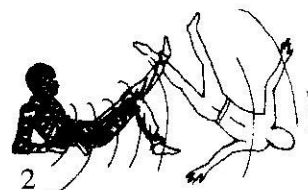
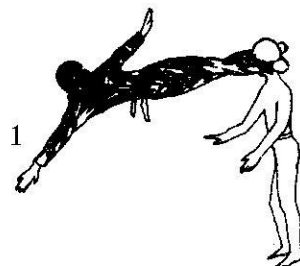
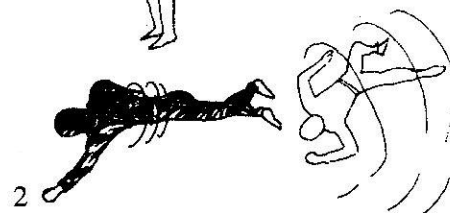
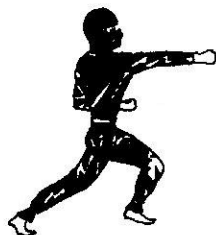
NOTE

OGGETTI SPECIALI

TABELLA DELLE MOSSE

Calcio del Cavallo Alato

Calcio della Tigre che Salta

Atterramento a Mulinello

Calcio del Fulmine a Forbice

Coda di Drago

Pugno di Ferro

Colpo della Zampa di Tigre

Colpo del Cobra

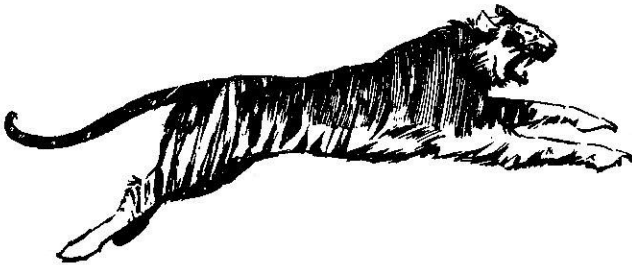
Denti di Tigre

INDIETRO NEL TEMPO

Nell'universo magico di Orb, al centro di un mare che la gente di Manmarch chiama Infinito, si trova l'Isola Mistica dei Sogni Tranquilli.

Sono trascorsi molti anni da quando, ancora piccolissimo, hai visto per la prima volta le sue spiagge dorate e i suoi campi di riso color smeraldo. Ti ha condotto qui la tua vecchia governante, affrontando un viaggio lunghissimo attraverso lo sterminato oceano, partendo da quei luoghi dove non sei mai più tornato. La tua fidata governante ti ha deposto ai piedi del Tempio della Roccia, supplicando i monaci di prendersi cura di te perché eri orfano, e lei era debole e stava morendo per una maledizione terribile.

I monaci vivono sull'isola da secoli, dediti al culto del loro Dio, Kwon - Colui che pronuncia le Parole Sacre del Potere-, Maestro supremo del Combattimento senza Armi. Essi vivono unicamente per aiutare gli altri a contrapporsi al male che infesta il mondo. Vedendo che eri solo e avevi bisogno di cure, ti hanno accolto e sei diventato un accolito del Tempio della Roccia. Non riuscivi a spiegarti la strana voglia a forma di corona che hai sulla coscia, anche se ricordavi che la vecchia governante aveva più volte ripetuto che questo segno aveva un significato mistico. Ogni volta che chiedevi spiegazioni, i monaci ti ordinavano di meditare, e di essere paziente.

Il più anziano ed il più potente di tutti, Naijishi, Gran Maestro dell'Alba, divenne tuo padre adottivo. Per

molti anni ti ha guidato ed addestrato in nome della serena bontà di Kwon, ti ha trasmesso la conoscenza degli uomini e dei loro comportamenti, ti ha insegnato a meditare in modo che la tua mente vaghi libera dal corpo, trasportata dai venti, alla ricerca della verità.

Dall'età di sei anni, tuttavia, hai trascorso gran parte del tuo tempo ad imparare l'Arte della Tigre. Adesso sei un Ninja, un maestro di arti marziali in grado di uccidere i nemici più potenti senza farti vedere e senza che si possa sospettare di te. Alla stregua della tigre sei forte, furtivo, agile, paziente negli appostamenti, e micidiale. Nel Paese dell'Abbondanza e nel Manmarch i leggendari Ninja, conosciuti come "Uomini senza Ombra", sono molto temuti, e la gente si spaventa solo a sentir pronunciare il loro nome. Ma tu sei uno dei pochi che contemporaneamente venerano Kwon e seguono l'Arte della Tigre: tu usi le tue micidiali capacità solo per liberare il mondo dalle persone malvagie.

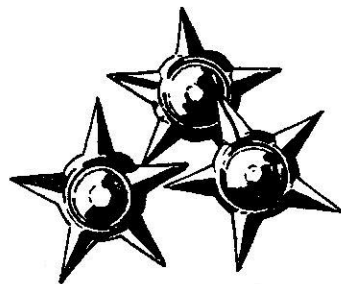
Fin da piccolo sei rimasto per ore e ore di seguito appeso con le mani ai rami degli alberi, per rinforzare le braccia. Percorrevi chilometri e chilometri di corsa; veloce ed agile passavi sul terreno come il vento del mattino. Camminavi sulla corda, agile come una scimmia. Ora nuoti come un pesce e salti come una tigre, ti muovi silenzioso come il mormorio della brezza e scivoli nella notte più scura come un'ombra. Prima di morire Naijishi ti ha insegnato il Patto del Ninjia.

NINJA NO CHIGIRI

Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; affonderò nella terra e camminerò attraverso muri e porte chiuse a chiave. Mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile, sarò in grado di camminare in mezzo alla gente senza essere visto.

Solo dopo la morte di Naijishi, tuo padre adottivo, hai cominciato a mettere in pratica le parole del Patto. Era giunto un uomo sull'isola, si chiamava Yaemon, ed era Gran Maestro del Fuoco. Utilizzando dei trucchi appresi in paesi lontani, aveva fatto credere ai monaci di essere un seguace di Kwon giunto dal Grande Continente. Egli era sì un monaco, ma adorava il fratello malvagio di Kwon, Vile, che aiuta i potenti a sottomettere i deboli, e gli uomini malvagi a comandare gli sciocchi. Yaemon aveva ucciso Naijishi - nessuno poteva competere con lui nel combattimento senza armi - e rubato le Pergamene di Kettsuin dal Tempio. Ancora una volta avevi provato il dolore della perdita, perché veramente amavi Naijishi come se fosse tuo padre; così avevi giurato davanti a Kwon che un giorno avresti vendicato la sua morte... e così hai fatto! Ora, dopo tante avventure, sei pronto a dipanare le fila del tuo destino.

IL NUOVO SIGNORE

È notte fonda, ma il tumulto dei festeggiamenti in città non accenna a diminuire, poiché oggi hai riconquistato la corona che era tua di diritto. Hai abbattuto con le tue stesse mani l'Usurpatore di Irsmuncast, un lurido demone che stava facendo precipitare la città nel male, e ora devi governare al suo posto.
Stremato, ma esultante, sali in cima alla più alta torre del Palazzo e osservi la città: un largo viale fiancheggiato da alti tigli attraversa i quartieri ricchi e termina in un grande incrocio con Cross Street. Qui, oltre al Palazzo, due grossi edifici giganteggiano su tutti gli altri. I minacciosi pinnacoli neri del Tempio di Nemesi, il Supremo Principio del Male, Signore del Fuoco Purificatore, sembrano artigli rapaci, tesi verso il cielo arrossato dal bagliore dei fuochi. Tenere sotto controllo gli accoliti di Nemesi è uno dei compiti più difficili che la tua nuova posizione comporta.
Altrettanto imponente è la grande, grigia fortezza a piramide del Tempio di Dama, scudiera degli dei. Durante il regno di tuo padre, Szeged, le donne guerriere del tempio mantenevano il rispetto della legge con grande fermezza. Di fronte ai neri pinnacoli, un po' più piccolo, sorge il Tempio di Avatar, Supremo Principio del Bene. Un'enorme torcia bianca arde in tuo onore in cima alla croce. Lontano, verso sud, un'area oscura indica il parco in cui sorge il tempio del tuo dio, Kwon il Redentore. Accanto, brillano le luci colorate del quartiere dei mercanti. Volgendo lo sguardo a ovest, ascolti le voci che salgono dalla strada: la gente che si sollevò al richiamo del Demagogo, il loro capo, per liberarsi dal giogo dell'Usurpatore, scandisce senza sosta il tuo nome, ma poco lontano regna una strana quiete. Il vasto Tempio del Tempo resta buio, distaccato dall'allegria generale, e gli inscrutabili sacerdoti del potentissimo dio non ti manifestano né benvenuto né rifiuto. Quanto tempo ti è concesso per regnare su Irsmuncast, l'ultimo bastione dell'umanità prima del Rift? Irsmuncast respinge l'onda nera che minaccia di travolgere le terre degli uomini.
Il lato est della città è chiamato Edge. Qui le mura sono più alte che in ogni altro punto poiché fronteggiano il Rift - le Budella di Orb - da cui il male senza nome prodiga i suoi sforzi per contaminare Orb. Sarà per te un arduo compito tenere sotto controllo queste forze malvagie. La tua eccitazione svanisce, cancellata dalla stanchezza: domani inizierà il tuo regno, ma ora devi assolutamente dormire.

REGOLE SPECIALI PER IL QUARTO LIBRO

Il Foglio d'Identità ti aiuterà a vivere quest'avventura come Signore Supremo della città di Irsmuncast. Usalo per annotare le decisioni che prendi. La parte del Foglio che parla di tasse e popolarità ti verrà spiegata nel corso del gioco.
Se non hai giocato e completato con successo la terza avventura della serie *Ninja*, "L'Usurpatore", inizi questa avventura con l'equipaggiamento e le abilità qui descritte. Se hai portato a termine con successo la terza avventura, conservi le stesse caratteristiche: trascrivi tutte le informazioni sul nuovo Foglio di Identità che trovi in questo libro. Recuperi cinque Shuriken, e la tua Resistenza e la tua Energia Interiore vengono riportate al valore iniziale con un po' di riposo e le cure prodigate dal medico di corte. Inoltre, porti in questa avventura tutti gli oggetti speciali che hai raccolto nel tuo viaggio verso Irsmuncast, e non dimenticare di trascrivere tutti i tuoi Modificatori di Pugni, Calci, ecc. sul nuovo Foglio d'Identità.
Forse hai appreso una di queste due tecniche superiori, insegnate dal Gran Maestro dell'Alba al Tempio della Roccia:

SHIN-REN o Allenamento del Cuore - questa è una conoscenza segreta assorbita in lunghe settimane trascorse sulle colline dell'Isola dei Sogni Tranquilli. Hai imparato a esercitare un ferreo controllo sulle tue emozioni; sei in grado di camminare sui carboni ardenti senza battere ciglio, sopportare caldo, freddo, vento, fame, sete e dolore che farebbero impazzire una persona normale. I tuoi istinti sono stati affinati, e ora sai "leggere" gli altri come un libro aperto, poiché hai imparato il linguaggio del corpo e capisci cosa gli altri pensano osservando i loro gesti, come respirano, come guardano e la loro posizione. Comprendi una situazione difficile in un batter d'occhio e cogli al volo ogni via di uscita o possibilità che si presenta.

YUBI-JUTSU o Controllo dei Centri Nervosi - hai imparato come ferire o uccidere con un colpo sferrato ai centri nervosi vitali - una tecnica particolarmente utile quando si affrontano contemporaneamente numerosi avversari, o contro un nemico umano di particolare valore. Conosci l'anatomia umana fin nei minimi dettagli, i punti indifesi e i centri nervosi dove un colpo accurato può stordire o persino uccidere.

COMBATTIMENTO

Come maestro di Taijutsu, il combattimento senza armi in cui i Ninja sono invincibili, puoi combattere in quattro modi. Tirando **Shuriken** (vedi sotto alla voce *Capacità dell'Arte della Tigre*), oppure dando **pugni, calci** o **atterrando** l'avversario. Ti verrà detto quando potrai usare gli Shuriken.
In linea di massima tieni presente che sarà più difficile

colpire un avversario con un calcio: in compenso però un calcio provoca maggior danno.
Se riesci ad atterrare l'avversario avrai la possibilità di sferrare un "colpo mortale", ma se non riesci a farcela le tue difese contro di lui saranno ridotte, poiché sarai esposto al contrattacco.
Ogni volta che sarai impegnato in un combattimento ti verrà chiesto che tipo di attacco intendi sferrare. Vedi all'inizio del libro la **Tabella delle mosse**, con le illustrazioni che raffigurano i diversi tipi di calci, pugni e atterramenti che puoi utilizzare in quanto esperto nell'Arte della Tigre. A seconda della mossa che scegli, ti verrà detto a quale paragrafo andare.
Ti conviene prender nota del punteggio del tuo avversario per quanto riguarda **Difesa** e **Resistenza**. A questo scopo hai a disposizione - sempre all'inizio del libro, accanto al **Foglio d'Identità** - una **Tabella degli Avversari** dove riportare l'andamento degli scontri.
Le regole di combattimento sono esposte in maniera così semplice che puoi esaminarle velocemente e cominciare a giocare subito. Tuttavia, se inizi a giocare subito, ti conviene dare un'occhiata - qui sotto - almeno alle **Parate** e all'**Energia Interiore**, poiché il testo non ti dice quando devi usarle.

Dadi alternativi

Per stabilire i vari punteggi durante il gioco sono necessari due normali dadi a sei facce. Se non li hai, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine di destra: fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice, e poi fermati su una pagina a caso. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.

Pugni

Prima di un combattimento ti verrà comunicato il punteggio di **Difesa** del tuo avversario. Lancia due dadi: se il totale è più alto della sua Difesa, sei riuscito a colpirlo con un pugno. In questo caso devi lanciare ancora un dado. Il risultato corrisponde all'entità del Danno causato all'avversario. Sottrai questa cifra dal suo totale di **Resistenza**. Se a questo punto il punteggio dell'avversario è 0 o meno, hai vinto.
Se invece il nemico è ancora vivo, tocca a lui attaccare; quindi anche a te viene assegnato un punteggio di Difesa, valido per quel combattimento. Lancia due dadi: se il totale è maggiore della tua Difesa sei stato colpito. L'entità del Danno che subisci dipende dal tuo avversario, e ti sarà comunicata volta per volta nel testo. Di solito nel modo seguente: *Danno: 1 Dado + 1* oppure *2 Dadi* o *1 Dado + 2*. Lancia soltanto il numero di dadi che ti viene detto e aggiungi al risultato la cifra indicata. Questo è il Danno che hai riportato. Tuttavia, prima di sottrarre questo punteggio dal tuo totale di resistenza, puoi tentare di **parare** l'attacco (vedi più sotto **Parate**). Il combattimento prosegue così, ad attacchi alterni.

Modificatore Pugni

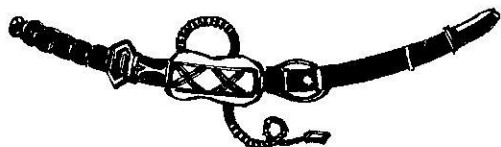
Ogni volta che lanci i dadi per determinare se sei riuscito a colpire con un pugno l'avversario, aggiungi

o sottrai la cifra indicata alla voce "Pugni" nella tabella "Modificatori" del Foglio d'Identità. Questo valore rispecchia la tua abilità nello sferrare pugni secondo l'Arte della Tigre. Cominci il gioco con un valore uguale a 0 - come puoi vedere sul foglio d'Identità -; però il Modificatore aumenterà via via che farai progressi nell'Arte della Tigre, e può cambiare anche nel corso dell'avventura.

Calci

I Calci e i loro Modificatori funzionano nello stesso modo dei pugni; con l'unica differenza che, quando lanci i dadi per determinare il Danno prodotto, devi aggiungere sempre 2 al totale ottenuto: un calcio è infatti più efficace di un pugno!

Atterramenti

Il meccanismo che regola gli Atterramenti e i loro effetti funziona esattamente nello stesso modo, con una differenza: se riesci ad atterrare l'avversario, questi non riporterà danni; tu avrai però la possibilità di sferrare un altro attacco, con un pugno o un calcio, e ti sarà molto più facile colpire un avversario quando è a terra. Se il tuo attacco riesce, aggiungi 2 al Danno inflitto.

LA RESISTENZA DEL NINJA

Inizi il gioco con 20 punti di Resistenza. Riporta sempre il tuo totale di Resistenza nell'apposita casella del Foglio d'Identità. Probabilmente questo sarà il punteggio che cambierà più spesso, via via che vieni ferito o guarisci, sei affaticato e ti riprendi, ecc... Quando arrivi a Resistenza 0, o meno, sei morto e la tua avventura finisce.

Parate

In qualità di Ninja, maestro di Taijutsu, sei in grado di bloccare o schivare i colpi in arrivo con varie parti del corpo, il più delle volte con gli avambracci. A questo scopo ti hanno cucito all'interno della stoffa delle maniche dei sottilissimi fili di ferro, che ti permettono di bloccare spade e altre armi. Durante un combattimento, se vieni colpito puoi tentare di bloccare il colpo e non subire così alcun danno. Tira due dadi. Se il totale è minore della Difesa che ti è attribuita per quel combattimento, sei riuscito a bloccare il colpo, e non subisci alcun danno. Se invece il totale è uguale o maggiore della tua Difesa, subisci il danno normalmente.
In tutti e due i casi, dal momento che hai perso tempo per tentare di bloccare il colpo, il tuo attacco seguente sarà meno efficace, visto che il tuo avversario ha avuto più tempo per reagire. Che tu riesca a bloccare il colpo o meno, sottrai 2 dal tuo Modificatore di Pugni, Calci, e Atterramenti, naturalmente solo per l'attacco seguente.

Energia Interiore

Mediante la meditazione, ed un rigoroso allenamento, hai acquisito la capacità di emettere l'Energia Spirituale - detta anche Interiore - attraverso il tuo corpo, così come gli esperti di karatè di oggi rompono blocchi di legno e mattoni. In ogni combattimento, prima di lanciare i dadi per determinare se colpirai o mancherai l'avversario, puoi decidere di utilizzare l'Energia Interiore. Se lo fai, sottrai un punto dal tuo totale di Energia Interiore. Questo punto viene perso comunque, sia che tu riesca a colpire l'avversario o no. Dopo di che lancia i dadi al solito modo per colpire l'avversario: se ci riesci, potrai raddoppiare il punteggio ottenuto ai dadi per determinare il Danno dell'avversario. Quando la tua Energia Interiore è ridotta a zero, non puoi più utilizzarla; perciò usala con parsimonia. Inizi il gioco con cinque punti di Energia Interiore.

Fortuna

La Fortuna ha una parte importante in queste avventure, e infatti la dea Fortuna è molto potente nel mondo di Orb. Ogni volta che ti viene chiesto di lanciare i dadi per la Fortuna, lancia due dadi e aggiungi o sottrai il tuo Modificatore di Fortuna. Se il totale è da 7 a 12, sei fortunato e la Fortuna ti sorride. Se il totale va da 2 a 6, sei sfortunato e la Fortuna ti ha voltato le spalle. Inizi la tua avventura con un Modificatore di Fortuna pari a 0.

LE CAPACITÀ DELL'ARTE DELLA TIGRE

Sei stato addestrato al Ninjitsu per tutta la vita. I tuoi sensi dell'odorato, della vista e dell'udito sono stati sviluppati a livelli quasi sovrumani. Sei abile nel lavorare il legno, sei capace di seguire le tracce di una preda come un segugio, e sei altrettanto abile nel far sparire le tue tracce. La profonda conoscenza di erbe e piante ti permette di sopravvivere per giorni e giorni nutrendoti solo dei prodotti spontanei della terra. Sei al massimo della forma fisica, sei in grado di correre fino a 50 miglia al giorno e nuoti come un pesce. Il tuo addestramento include anche l'equitazione, un po' di ventriloquio, meditazione, la capacità di stare perfettamente immobile per ore di seguito, un eccezionale senso dell'equilibrio, e la possibilità di mettere in pratica i "Sette Travestimenti". Quest'ultima dote comprende un addestramento molto articolato, tale da permetterti di esibirti ad esempio come menestrello, se è questo il travestimento che hai scelto. Tuttavia, la parte sostanziale dell'addestramento si basa sulla furtività, il nascondersi nell'ombra, il muoversi senza far rumore e il respirare il più piano possibile. Tutto ciò ti permette di muoverti senza essere né visto né sentito. Oltre a tutte queste capacità, che fanno parte dell'addestramento normale di un Ninja, ne esistono altre nove che sono facoltative. Una di queste, lo Shurikenjitsu, viene insegnata sempre a tutti i Ninja, e quindi

sei costretto a sceglierla. In aggiunta puoi sceglierne altre tre delle rimanenti otto: leggi qui sotto le loro caratteristiche, e quando avrai fatto la tua scelta registrale sul Foglio d'Identità nella casella "Note".

Shurikenjitsu
Inizi la tua avventura con cinque "Shuriken". Sei uno specialista delle "stelle da lancio", piccoli dischi di metallo a forma di stella, taglienti come rasoi. Puoi tirarli ad una distanza di 30 piedi con effetti devastanti. Se lanci uno Shuriken, ti verrà comunicato un punteggio di Difesa per il tuo bersaglio. Tira due dadi: se il totale è maggiore del numero di Difesa, hai colpito il bersaglio. In questo caso, lancia un dado. Il risultato corrisponde all'entità del danno provocato dallo Shuriken. Sottrailo dalla Resistenza del tuo bersaglio. Può essere che tu non sia in grado di recuperare uno Shuriken, una volta che lo hai lanciato. Tieni sempre aggiornato l'apposito riquadro sul Foglio d'Identità, cancellando uno Shuriken ogni volta che ne hai perso uno. Se non te ne rimane nessuno, ovviamente non puoi più utilizzare questa capacità.

Intercettazione
Questa capacità, che richiede un'eccellente coordinazione dei muscoli e ottimi riflessi degli occhi e delle mani, ti permette di deviare o persino di afferrare proiettili come frecce o lance.

Acrobatismo
È la capacità di saltare, facendo capriole, salti mortali ecc., come un acrobata o un ginnasta.

Immunità
L'allenamento in questa capacità comporta l'ingerimento di veleni mortali - a piccole dosi - per lunghi periodi di tempo, costruendo così la resistenza del corpo. Ciò permette al Ninja di sopravvivere alla maggior parte dei tentativi di avvelenamento.

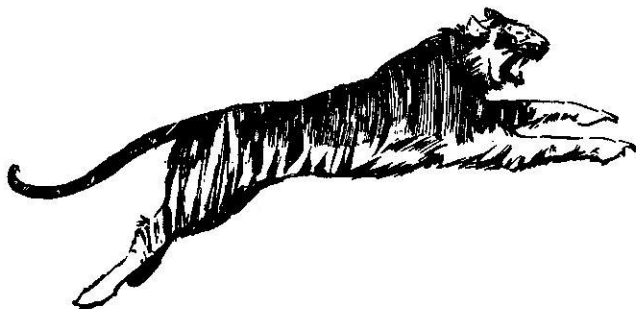
Morte Apparente
Un Ninja che possiede questa dote - la quale comporta un addestramento lungo e difficile - è in grado di rallentare il battito cardiaco ed il metabolismo con la sola forza di volontà, fino a sembrare morto.

Evasione
Un Ninja con questa capacità è in grado di slogarsi le giunture e di aumentare al massimo l'agilità del corpo muovendosi in spazi angusti e divincolandosi fino a liberarsi da corde e catene.

Aghi Avvelenati
Conosciuti anche come Aghi da Sputo. Un Ninja con questa capacità è in grado di tenere sulla lingua delle speciali freccette, ricoperte di un veleno mortale che agisce nella circolazione sanguigna. Avvolgendo la lingua ad "O" e soffiando, la freccia può essere lanciata ad una distanza effettiva di 15 piedi. Si tratta di una possibilità di attacco estremamente utile, di cui di solito la vittima non riesce ad individuare la fonte.

Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole
È la capacità di aprire porte chiuse a chiave, bauli, cassetti, ecc. Un Ninja che possiede questa dote, por-

terà con sé nella tasca del costume, degli attrezzi da scasso, tra cui un piccolo piede di porco o un grimaldello. Inoltre sarà stato anche addestrato ad individuare le trappole e a utilizzare gli strumenti necessari per disattivarle.

Arrampicarsi
Addestramento che si basa sull'utilizzazione di grampini e ganci speciali per mani e piedi, detti anche Artigli di Gatto. Attaccata all'uncino a quattro punte ricoperto di feltro, c'è una fune lunga 40 piedi. Si aggancia sui muri, nicchie, ecc., permettendo al Ninja di arrampicarsi lungo la fune. Gli Artigli di Gatto sono dei morsetti muniti di punte, portati sul palmo della mano e sul collo del piede. Permettono al Ninja di incastrare i suoi Artigli nelle fessure dei muri e di arrampicarsi verticalmente come una mosca, e persino di spostarsi lungo i soffitti.

STRUMENTI DEL NINJA

In qualità di Ninja, oltre agli strumenti che avrai a disposizione in conseguenza delle capacità scelte, avrai anche degli strumenti di base. Questi sono:

Costume Ninja
Di giorno, normalmente, sarai vestito da viaggiatore, mendicante o cose simili. Di notte, durante le missioni, indosserai il costume, che è composto di alcune pezze di tessuto nero. Una pezza viene indossata a mo' di giacca e copre il petto e le braccia, due altre vengono avvolte attorno alle gambe e legate in vita. Infine una pezza più grande è avvolta intorno alla testa, lasciando scoperti solo gli occhi. La parte interna del costume può essere bianca, per spostarsi in posti coperti di neve, o verde, per attraversare boschi e prati.

Maniche di ferro
Cucite nelle maniche del tuo costume ci sono quattro strisce sottili di ferro, lungo l'avambraccio. Queste ti permettono di parare o bloccare colpi di spada o di altre armi da taglio.

Respiratore
È un tubo fatto di bambù, che ti permetterà di restare sott'acqua per lunghi periodi di tempo. Può essere usato anche come cerbottana, insieme agli Aghi Avvelenati, per lanciarli più lontano.

Garrotta
È un raffinato strumento mortale dei Ninja: un pezzo di corda molto resistente usato per strangolare i nemici.

Polvere Accecante
Questa polvere, buttata sul fuoco, provoca un lampo accecante. La quantità a disposizione basta per *una sola* utilizzazione.

Acciarino
Usato per accendere il fuoco.

Pesceragno
Dopo averlo essiccato sotto il sole e affumicato, da questo pesce estremamente tossico si estrae il veleno mortale usato insieme agli Aghi Avvelenati. È un veleno che permette anche di eliminare qualsiasi animale da guardia.

Sangue di Nil
Avrai con te una dose del veleno piú mortale di tutto l'universo di Orb. È estremamente difficile, e molto pericoloso, procurarsi questo veleno, in quanto viene estratto dal pungiglione di uno scorpione che è figlio del Dio Nil, Bocca del Nulla.

AVVERTENZA

Non applicate, nel modo più assoluto, nella realtà i metodi e i sistemi di lotta descritti in questo libro. L'uso di queste mosse senza un serio allenamento può essere pericoloso per sé e per gli altri.

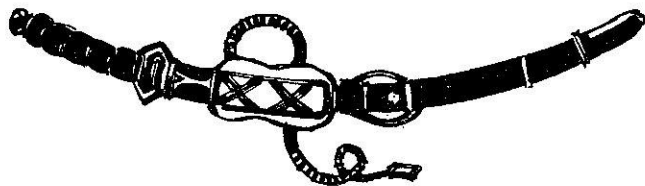
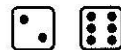
NOTA STORICA

I Ninja sono realmente esistiti, in Giappone, tra il sedicesimo e il diciassettesimo secolo. A quel tempo il paese era sconvolto dalle rivalità e dalle lotte tra i vari "signori della guerra", nobilotti a capo dei diversi clan.
I Ninja erano degli sconosciuti, uomini senza volto, abilissimi combattenti disposti a tutto e pronti a qualsiasi missione, vere e proprie macchine per uccidere. Le loro capacità e abilità descritte in questo libro sono basate sulla realtà, e rispecchiano ciò che in effetti i Ninja del Giappone antico erano in grado di fare.

1

Le decorazioni del sontuoso letto reale non sono di tuo gusto. Le morbide pellicce di zibellino e le lenzuola di seta che coprono il letto non bastano a contrastare il triste effetto dei quadri appesi alle pareti, tutte raffigurazioni di anime tormentate. Ordini alla graziosa ancella che ti porta del balsamo profumato di girare i quadri contro la parete e sprofondi con un sospiro soddisfatto tra le pellicce. Questa notte il Gran Maestro del Tempio di Kwon in persona dormirà nell'anticamera e i suoi monaci monteranno la guardia davanti alla tua porta. Mentre scivoli nel sonno, ti tornano alla mente le immagini della cerimonia dell'incoronazione. Mantenere un contegno solenne ha richiesto un enorme sforzo dopo la tremenda lotta contro l'Usurpatore e i suoi servi, evocati dalle profondità dell'abisso. Il giuramento di obbedienza dei notabili della città ti sembra irreale quanto un sogno, ma domani avranno inizio le dure prove del tuo regno nuovo di zecca. Vai all'**11**.

2

Risali il più velocemente possibile lungo il fianco della valle, verso ovest e ben presto raggiungi nuovamente le montagne. Dopo una lunga e difficile ascesa attraverso le fredde e inospitali Montagne dell'Eterna Solitudine, inizi la discesa sul lato opposto e infine raggiungi le colline sottostanti. Il tuo viaggio prosegue costante, per miglia e miglia, attraverso una desolata distesa. Lentamente il paesaggio muta e la tua corsa ti porta in una terra più fertile; ti lasci guidare da un vago

odore di salsedine che ti solletica le narici: devi trovare un mezzo di trasporto per attraversare il Mare Interno. Il viaggio prosegue tranquillo per tre giorni: recuperi 3 punti di Resistenza grazie alle riposanti nottate.
Infine raggiungi la costa. Poco distante, le semplici capanne di legno di un sonnacchioso villaggio di pescatori si ergono pacifiche sotto il sole. Punti diritto verso il villaggio, camminando sul fresco bagnasciuga per dare un po' di ristoro ai tuoi piedi stanchi. Il mare, limpido e azzurro, brilla invitante. Un piccolo peschereccio a vela dondola ancorato ad uno sgangherato ponticello di legno. A bordo, tre pescatori stanno avvolgendo le reti sotto l'occhio severo di un uomo di mezza età, con i denti anneriti e la faccia bruciata dal sole. I suoi vestiti sono stazzonati e unti. Al tuo grido di richiamo, gli uomini si girano di scatto e ti fissano sorpresi.
«Per gli dei, uno straniero!» esclama il capitano. «Cosa cerchi in questo villaggio di poveri pescatori?» Nella sua voce risuona una nota di sospetto, e forse anche un pizzico di timore. «Niente tributi per l'Isola dei Ladri, vero? Ormai non ci è rimasto più nulla».
Li rassicuri sulle tue intenzioni pacifiche, ma le tue parole non bastano a cancellare le loro paure. Sai bene che nulla potrebbe convincere il capitano a portarti oltre le Zanne di Nadir e gli chiedi quindi se è disposto a venderti la barca. A questa richiesta il suo volto si illumina, anche se poi rifiuta: quella barca è la sua vita, come potrebbe procurare il cibo per la sua famiglia se te la vendesse? Però, ribatti, egli potrebbe portarti in una delle grosse città della costa, dove di certo riuscirai a procurarti un'imbarcazione. Questa volta l'uomo acconsente subito, ma socchiude le palpebre e ti fissa deciso: «E quanto offri?» grugnisce. Gli dai 10 pezzi d'oro (vai al **24**) o 20 (vai al **60**)?

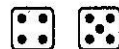
3

Dopo aver discusso i problemi relativi all'esercito, il Consiglio Privato non si riunirà per una decina di giorni, dandoti così il tempo di valutare l'effetto dei tuoi provvedimenti sulla città. Se la tua Popolarità è 0 o meno, vai al **315**; altrimenti vai al **325**.

4

Sollevi l'Anello dello Scorpione, mentre le tue parole rimbalzano sulle pareti rocciose che circondano la radura. Dopo un attimo di silenzio una voce risponde: «Qual è dunque la Parola, Custode dell'Ombra Segreta?» Imprechi silenziosamente, perché non conosci né la parola d'ordine né il rituale richiesto per pronunciarla. Ti lanci verso il più vicino gruppo di rocce (vai al **406**) o rispondi «Non ho tempo per queste cose; la mia missione è della massima importanza per il Gran-de Maestro, ed egli desidera vedermi al più presto! Lasciami passare, o conoscerai la sua ira!» (vai al **136**)?

5

Il Demagogo sembra piuttosto agitato; la sua voce cambia bruscamente di tono. «Il popolo sta solo reagendo con entusiasmo alla felice notizia della vostra

incoronazione, Maestà. Non sarebbe forse tempo che la gente comune divenisse essa stessa la custode della legge? Gli Osservatori non sono che un simbolo di repressione: invece dobbiamo incoraggiare uomini e donne a riferire direttamente al Palazzo i comportamenti illegali». Torna al **373**.

6

Mentre il tuo avversario rotea l'affilatissima lama, balzi in aria e tenti di allacciare le gambe intorno al suo collo e di atterrarlo. Non dimenticare che il Grande Maestro potrebbe avere già perso dei punti di Resistenza.

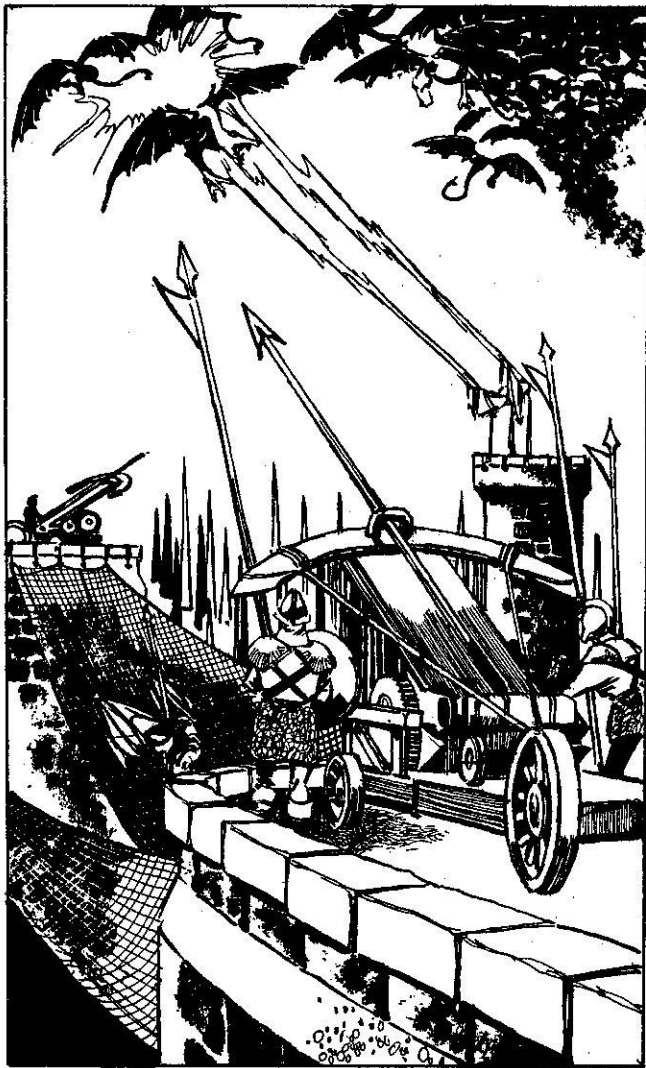
Grande Maestro dell'Ombra
Difesa contro l'Atterramento Denti di Tigre: 7
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 1

Se ce la fai, lo mandi a gambe all'aria. Atterri in perfetto equilibrio e puoi colpirlo con un calcio mentre si rialza (vai al **30**) o con un pugno (vai al **18**) aggiungendo 2 al tuo Modificatore solo per questo attacco. Se non riesci ad atterrarlo, lui ti falcia le gambe col braccio sinistro e, mentre atterri alle sue spalle, rotola su se stesso e ti pianta la lama nella schiena. La tua Difesa è 6. Se sei ancora vivo, puoi colpire con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **30**) o sferrare un Colpo del Cobra (vai al **18**).

7

È usanza di molte delle città del Manmarch raccogliere denaro tramite le tasse dei templi. In questo modo parte degli oboli del popolo affluiscono nelle casse del tesoro reale. Più tardi, quello stesso giorno, il Consiglio Privato si riunisce nuovamente per discutere di questo tipo di tassazione. Chiunque di questi personaggi sia presente - Parsifal, Lady Gwyneth, Lord Steward, Solstice, Golspiel, il Demagogo e Greystaff - se posa con determinazione il proprio pugno sul tavolo, indica di voler prendere la parola; se non compie questo gesto, o non ha consigli da dare o non desidera darne. Autorizzi ciascuno dei tuoi Consiglieri a prendere la parola nel seguente ordine: Parsifal o Lady Gwyneth (vai al **19**), Lord Steward (vai al **37**), Solstice (vai al **183**), Golspiel (vai al **193**), il Demagogo (vai al **67**), e Greystaff (vai al **77**). Quando avrai ascoltato tutti o solo quelli che desideri ascoltare, vai all'**87**.

8

La tua stella da lancio rotea in aria e colpisce la schiena del tuo bersaglio. L'impeto del proiettile fa

cadere la sagoma, che si rompe in mille pezzi. Sobbalzi sorpreso: era solo una statua d'argilla, un trucco.
Quasi nello stesso istante una botola si apre nel soffitto e un altro Ninja vestito di nero cala dall'alto: in ciascuna mano tiene ben stretto un Sai, una punta di ferro munita di due taglienti aculei.
Il tuo avversario sferra un primo colpo, che schivi abbassandoti, e poi immediatamente un secondo. Cerchi di reagire, ma sei stato colto completamente di sorpresa e riesci solo in parte a difenderti. La punta dell'arma si conficca nel tuo braccio: perdi 5 punti di Resistenza. Se sopravvivi, il Ninja si avvicina per attaccare ancora, ma tu sferri un Colpo del Cobra contro la sua gola. La difesa del Ninja dello Scorpione è 7. Se il colpo ha successo, vai al **20**. Altrimenti, vai al **32**.

9

«Per gli dei, correte!» grida qualcuno, e la folla si disperde all'istante. Sollevi gli occhi: il cielo è punteggiato da decine di draghi dalle scaglie rosse e nere; il battito delle loro ali possenti sommerge la città. I sacerdoti rientrano nel tempio, ma gli scintillanti guerrieri si stringono a cerchio intorno al loro capo e a suo figlio. Il volto del Paladino è cupo: «Non ne ho mai visti tanti in una sola volta».
Non appena i draghi calano sulla città, la grande balestra della torre apre il fuoco. Nugoli di enormi frecce, simili a giavellotti, volano verso il cielo, strappando scaglie e colpendo talvolta i ventri molli e indifesi dei draghi. I sacerdoti di Rocheval arrivano

sulle torri e sul tetto del tempio; dalle loro mani scaturiscono lampi di fuoco bianco che colpiscono le schiere nemiche. Alcuni draghi piombano a terra e vengono catturati con le reti.
«Ai vostri posti» grida il Paladino, e immediatamente i suoi guerrieri corrono in cima alle più alte torri della città.
I mostri alati si lanciano in un terribile assalto: grandi lingue di fuoco eruttano dalle bocche dei draghi rossi, mentre fiumi di acido sgorgano da quelle dei draghi neri i quali, stranamente, ignorano le torri e le balestre e concentrano i loro sforzi sulle reti. Sebbene siano intrecciate con materiale resistente al fuoco, l'uso combinato di fiamme e acido apre larghe falle nel sistema di reti.
Il Paladino non sa cosa fare: vorrebbe mettere al sicuro il proprio figlio, ma il dovere lo tiene inchiodato lì, a gridare incessantemente ordini ai difensori della città, mentre suo figlio rifiuta categoricamente di muoversi, ben deciso a battersi al fianco del padre.
Diversi draghi sono stati abbattuti, ma molti altri si liberano delle reti e attaccano i bastioni della città, dando il via ad una furibonda battaglia. Del resto, le reti sono ormai quasi del tutto distrutte. Ad un tratto nel cielo compare una macchia blu: ben presto i contorni di un enorme drago dalle scaglie azzurrine si fanno sempre più chiari. L'enorme dragone si getta in picchiata contro il Paladino e suo figlio.
«Indietro» grida il Cavaliere, spingendo via il figlio; poi allarga bene le gambe, puntandosi con forza, e solleva la spada. Un istante prima di toccare il suolo il dragone riapre di scatto le ali e resta sospeso sopra il Paladino, fissandolo con i grandi occhi colmi di furia. La sua voce rimbomba improvvisamente, malvagia e tonante: «Finalmente!» esclama. Poi un lampo scaturisce dalle sue fauci e colpisce la scintillante spada bianca del Paladino, che viene scaraventato in aria. Fortunatamente, il guerriero atterra su un mucchio di fieno e, barcollante ma solo stordito, tenta di rialzarsi in piedi. Il ragazzo grida «No!» e si precipita verso il drago, brandendo la corta spada tra le mani. Ovviamente egli non ha alcuna speranza contro l'enorme mostro. Decidi che questa faccenda non ti riguarda, punti dritto verso l'imbarcadero e ti impossessi di una barca approfittando della confusione generale (vai al **402**) o ti lanci al salvataggio del ragazzo (vai all'**84**)?

10

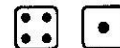
Le Montagne della Solitudine Perenne incombono su di te, buie e ostili, come dita adunche protese verso il cielo plumbeo. Mentre risali i primi contrafforti, si leva un vento freddo e pungente che ti gela le ossa. Le nuvole nere e gonfie rovesciano su queste terre brulle e senza vita il loro carico di pioggia e grandine che ti investe a ondate. Sembra quasi che le montagne stesse tentino di liberarsi di te, come un uomo scaccia un insetto molesto. Intorno a te c'è solo brughiera, una terra ostile torturata dagli elementi dove solo pochi animali e piante, a parte l'uomo, sono in grado di sopravvivere.

Via via che sali, incontri di quando in quando una macchia di vegetazione stentata, in lotta contro il vento che la vuole strappare dalla terra, o qualche capra di montagna che ti fissa stupidamente e continua a brucare gli striminziti arbusti mentre le passi accanto. L'acqua scorre lungo i fianchi della montagna formando un ruscello impetuoso che ti rende sempre più difficile la salita. Solo il tuo rigoroso allenamento ti permette di fronteggiare questo tempo inclemente.
Ti arrampichi senza sosta, nonostante la fatica che comincia a farsi sentire pesantemente, quando un ostacolo improvviso arresta la tua marcia: il fianco della montagna è squarciato da un enorme crepaccio, simile ad un colpo di spada inferto da un gigantesco Titano. Al di là del crepaccio si stagliano contro il cielo le Rocce Senza Speranza, contorti pinnacoli di roccia che torreggiano in cima alle montagne come una corona. Un sottile ponte naturale di pietra, largo circa mezzo metro, congiunge i due lati del crepaccio. Più in là, dove le pareti del crepaccio si ricongiungono, si innalza una parete scoscesa: una via difficile, ma potresti raggiungere l'altro lato arrampicandoti prima in verticale, poi di lato e quindi proseguire verso la cima. Vuoi attraversare il sottile ponte naturale (vai al **22**) oppure, se sei un capace Arrampicatore, affronti la parete rocciosa (vai al **34**)?

11

Questo primo giorno del mese di Abbondante Raccolto inizia nel migliore dei modi. Al tuo risveglio, le splendide ancelle del Palazzo, scelte dall'Usurpatore o dallo Steward per la loro bellezza, seguono passo dopo passo la tua toeletta e la vestizione. Il loro servizio è impeccabile, ma ti chiedi se i mormorii ammirati che lanciano alla vista del tuo corpo atletico siano genuini o semplice adulazione. Durante la colazione Parsifal, il Grande Maestro del Tempio di Kwon, ti mette al corrente degli usi stabiliti da tuo padre per il primo giorno di regno dei suoi successori. Il Signore Supremo di Irsmuncast non regna solo: può contare su quattro consiglieri i quali siedono al suo fianco nel Consiglio del Re della Sala della Stella. Parsifal conclude: «Tutti quelli che vogliono candidarsi per la carica di Consigliere Personale devono chiedervi udienza nella Sala del Trono questa mattina stessa».
Mentre avanzi solennemente verso la Sala del Trono, seguito dai monaci di Kwon e da quei pochi cortigiani dell'Usurpatore che non sono stati giustiziati, Parsifal ti spiega la procedura: «Tutti coloro che desiderano candidarsi all'onore di essere vostri consiglieri personali stanno aspettando nel vestibolo. La tradizione richiede che ti vengano presentati nell'ordine in cui sono giunti. Entreranno nella Sala del Trono uno alla volta e voi, Vostra Maestà, deciderete se avranno un seggio nella Sala della Stella o se lasceranno il Palazzo delusi. Ricordate, solo quattro possono diventare Consiglieri Personali». Vai al **41**.

12

Prosegui verso est attraverso le montagne. Dopo una lunga e difficile salita attraverso le inospitali e fredde

Montagne dell'Eterna Solitudine inizi la discesa dell'altro versante. Raggiunta la base della catena montuosa, prosegui a passo veloce e costante per miglia e miglia attraverso una landa desolata e finalmente raggiungi terre più fertili. Ti lasci guidare dal tenue odore di salsedine che ora solletica le tue narici: sai che devi trovare un mezzo di trasporto per attraversare il Mare Interno. Viaggi indisturbato per diversi giorni e recuperi 3 punti di Resistenza grazie alle notti riposanti.
Infine raggiungi la costa. Dall'alto di una collinetta, osservi una lunga spiaggia di sabbia fine. Il mare, limpido e azzurro, scintilla sotto il sole e l'aria è fresca e profuma di sale. A poche centinaia di metri da te, c'è una piccola barca a vela tirata a riva. Nei dintorni non si vede nessuno, ma sulla riva si distinguono chiaramente una rete da pesca, una tela incatramata e alcune incerate. Lasci 15 pezzi d'oro sulla tela incatramata e spingi la barca in acqua. Sul fondo ci sono razioni di cibo per un paio di giorni. Ben presto, veleggi verso il centro del Mare Interno. Un vento costante soffia da poppa, mentre ti attendono pericolose avventure; il tuo morale è alle stelle. Il tempo si mantiene buono per tutto l'arco del viaggio: due giorni di navigazione senza particolari eventi. Recuperi altri 2 punti di Resistenza. Finalmente, davanti a te appare un'isola. Mano a mano che ti avvicini, distingui sempre più chiaramente il porto di una città le cui bianche mura si tingono di rosso alla luce del tramonto. Secondo la tua mappa, dovrebbe essere il Porto di Tor. Ti dirigi verso il porto (vai al **102**) o veleggi verso est, in direzione delle Zanne di Nadir (vai al **79**)?

13

La selezione dei Consiglieri Personali è completa. I quattro seggi ai lati del tuo nella Sala della Stella sono occupati ed è giunto per te il momento di prendere posto a capotavola. I servitori e i cortigiani si discostano rapidamente mentre ti avvicini di buon passo alla Sala della Stella. I vecchi occhi stanchi di Parsifal, Grande Maestro del Tempio di Kwon, ti seguono con aria di rimprovero. Vai al **163**.

14

Quando balzi in avanti, l'Unicorno scalpita e nitrisce lanciandosi nella foresta, veloce come un dardo magico, dopo averti gettato un'occhiata sdegnosa. Eri a un passo da lui... Scrollando le spalle, ti inoltri nella foresta. Un giorno e una notte passano senza eventi degni di nota - è come se gli abitanti della foresta ti stessero evitando, sebbene ti muova silenzioso come una pantera. Ad ogni modo riposi tranquillo e recuperi 2 punti di Resistenza.
Infine sbuchi sulle rive del Mare degli Elementi. Un isolotto spunta dall'acqua a meno di mezzo miglio dalla costa: scommetti che è quello di cui ti parlava il

Grande Maestro dell'Ombra. Sei un nuotatore provetto e in condizioni normali quella distanza non ti preoccuperebbe, ma tra te e l'isola infuria il Mare degli Elementi. Sembra abbastanza calmo, ma improvvisamente può essere scosso da geyser e spruzzi altissimi che si innalzano a caso formando un autentico muro d'acqua che rotea a velocità altissima per poi ricadere in acqua e scomparire nuovamente. Il suo nome è ben meritato, poiché queste sono acque viventi, animate da Elementi Acquatici. Respiri a fondo e rivolgi una breve preghiera a Kwon, poi ti tuffi in acqua e nuoti a tutta forza verso l'isola.
Gioca i dadi per la Fortuna. Se essa ti sorride, vai al **54**. Se ti volge le spalle, vai al **74**.

15

Quale consiglio ascolterai? Seguirai le idee di Parsifal o Gwyneth (vai al **25**), di Golspiel (vai al **35**), di Lord Steward (vai al **45**) o del Demagogo (vai al **55**)?

16

Sollevi l'anello dello Scorpione e le tue parole echeggiano tra le pareti di roccia che circondano la radura. Segue un attimo di silenzio, poi una figura cala dall'alto - un salto di circa sette metri - e atterra silenziosamente davanti a te. Ti si para davanti, gambe divaricate e mani sui fianchi: è un Ninja dell'Arte dello Scorpione, vestito di nero da capo a piedi e con una Naginata, o spada corta, a tracolla sulla schiena. Non dice nulla, ma si incammina verso la parete rocciosa che conduce alla base delle montagne, facendoti cenno di seguirlo. I suoi occhi ti fissano imperscrutabili da sotto la sottile fessura della maschera. Se hai la capacità dello Shin-Ren, vai all'**88**. Altrimenti, ti incammini dietro il Ninja e risali la parete rocciosa (vai al **100**) o lo attacchi immediatamente (vai al **112**)?

17

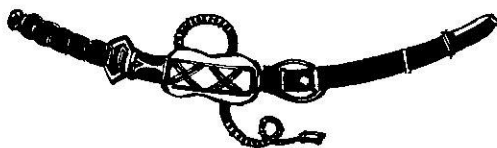
Non appena il banditore di palazzo proclama che è stato nominato Maestro della Corporazione dei Mercanti, Golspiel viene bersagliato con uova e frutta marcia; ben presto, abbandonando ogni dignità, egli è costretto a cercare riparo nel giardino del Palazzo. A quella notizia, il popolo crede che tu ti sia venduto all'odiato Golspiel e alla sua immensa ricchezza, e ora il prezzo del pane e del cibo in generale non potrà che crescere. Sottrai 1 punto alla tua Popolarità e vai al **7**.

18

Il tuo avversario rotea la lama da sinistra a destra. Intercetti il suo avambraccio con il tuo e avanzi colpendolo sotto le costole. Non dimenticare che il Grande Maestro potrebbe avere già perso dei punti di Resistenza. Se hai la capacità di Yubi-Jutsu, aggiungi 1 al Danno arrecato.

Grande Maestro
Difesa contro il Colpo del Cobra: 7
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 1

Se lo sconfiggi, vai al **42**. Altrimenti, egli si abbassa di scatto e cerca di agganciarti con la lama dietro alle

ginocchia. Balzi all'indietro cercando di evitare il suo attacco (la tua Difesa è 7). Se sopravvivi, tenti un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **30**), un Atterramento Denti di Tigre (vai al **6**) o un altro Colpo del Cobra (torna all'inizio di questo paragrafo)?

19

Evidentemente il Grande Maestro Parsifal e Lady Gwyneth hanno raggiunto un accordo. Stanno uno a fianco dell'altra sulla piattaforma sottostante alla tavola ovale: lui, il più basso dei due, indossa il suo abito da monaco; lei, marziale come sempre, ha una cotta di maglia metallica e il fiammeggiante scudo di diamante di Dama. È Parsifal a prendere la parola: «Maestà, la tradizione dice che ciascuno dei cinque templi maggiori deve essere tassato in misura eguale agli altri, ma per lunghi anni noi abbiamo dovuto pagare tasse esose, mentre il Tempio del Tempo non ne ha versata alcuna e i sacerdoti di Nemesis hanno prosperato. Suggeriamo, Maestà, di tassare per 5 talenti il Tempio di Nemesis e di riscuotere 1 talento dal Tempio del Tempo. La prossima volta che bisognerà ricorrere alle tasse, potremo tornare al vecchio sistema di tassazione uguale per tutti i templi. In questo modo, mio Signore, conquisterai il cuore del popolo cancellando uno dei torti perpetuati dall'Usurpatore».
Gwyneth aggiunge: «Il popolo sente che i sacerdoti di Nemesis se la sono cavata troppo a buon mercato. Puniscili, Signore».
Torna al **7**.

20

Il Ninja tenta di bloccare il tuo attacco ma senza successo: il tuo calcio lo colpisce con forza inaudita. Lasciando cadere i due Sai, l'uomo barcolla all'indietro, tossendo, sputando e respirando a malapena. Non gli dai tregua: con un devastante Calcio del Fulmine a Forbice diretto allo stomaco e alla testa, finisci il tuo avversario, il quale crolla scompostamente a terra. Vai al **44**.

21

Gli Orchi furono portati come schiavi nella città di Irsmuncast dalle Montagne Viola trecento anni fa. Alle loro famiglie venne concessa la cittadinanza un secolo dopo. Il tuo proclama, che li bandisce assieme agli Halvorc mezzosangue, volge gli umori generali contro di te. Il popolo è stanco, ti considera ormai un tiranno non troppo diverso dall'Usurpatore; ha perso fiducia nella tua capacità di governatore, e gli agitatori soffiano sul fuoco della rabbia popolare e ti accusano di debolezza, ingiustizia, favoritismo, tradimento verso il popolo e una lista praticamente infinita di altre nefandezze. Stai leggendo uno dei libelli pubblicati contro di te quando i monaci di Nemesis vengono a

prenderti. Nessuno alzerà un dito per salvarti. Dopo una lotta coraggiosa, le tue guardie del corpo vengono uccise e tu vieni portato davanti al Tempio di Kwon, dove sarai sottoposto al supplizio della ruota. Il male trionfa ancora una volta nella città di Irsmuncast.

22

Cammini lungo la cresta rocciosa. Qui il vento è più forte; uscendo dal crepaccio, esso ulula come una vecchia strega e minaccia di farti perdere la presa, sollevandoti come un legnetto di balsa e precipitandoti sul fondo del burrone. Ti appiattisci, aggrappandoti alla parete ben deciso a proseguire nella traversata. Sotto di te si stende minacciosa l'oscurità. Ad un tratto noti una rete, simile a una grande amaca, tesa al di sotto del ponte come per raccogliere qualsiasi cosa cada. Ti stai chiedendo chi possa averla messa in un posto così desolato e solitario, quando una fragorosa risata risuona, rimbalzando sulle pareti rocciose e mescolandosi al ruggito del vento. Sull'altro lato del crepaccio si staglia una figura gigantesca, alta dieci piedi. È di forma umana, vestita con pelli di capra, con grandi braccia e gambe coperte di muscoli nodosi e fitti peli. Un solo occhio brilla maligno, in mezzo a una testa deforme e dotata di corna. È un Ciclope Cornuto; in una mano stringe una grossa pietra. Molte altre giacciono ai suoi piedi.
«Felice di incontrarti, umano» ruggisce. «Sarai un interessante diversivo alla carne di capra!»
Ti scaraventa addosso una pietra, tentando di farti cadere nella rete. La schivi per un pelo, ma un altro

movimento brusco come questo potrebbe farti precipitare, vista la precarietà del tuo appiglio e la forza crescente del vento. Ti inerpichi in un disperato tentativo di raggiungere l'altro lato del burrone più in fretta che puoi (vai al **46**) o avanzi lentamente alla ricerca di una qualche roccia (vai al **58**)?

23

Quando le porte si aprono nuovamente, un uomo con un elmo bianco e una voluminosa veste chiara entra nella Sala del Trono. È Greystaff, Alto Sacerdote del Tempio di Avatar. Sebbene solenne, la sua faccia è gentile, mentre lui è magro e pallido per la mancanza di sole. Attorno gli aleggia un'aura di santità che attira la tua attenzione: se hai la capacità di Shin-Ren, l'Allenamento del Cuore, vai al **43**. Altrimenti continua a leggere.

Greystaff si inchina profondamente e dice: «Che Avatar sia lodato per averci concesso la libertà per mano vostra, Maestà. La corruzione del male ha avvelenato le viscere di questa tormentata città per troppo tempo. Vorrei aiutarvi ad estirpare l'orrore che il dominio dell'Usurpatore ha lasciato in tutti i nostri cuori e nelle nostre menti. Come sapete, noi che serviamo Avatar teniamo la bontà sopra ogni altra cosa, e il grande saggio, Veritégal, una volta scrisse che ogni Signore della Città dovrebbe avere almeno un consigliere intenzionato a persuaderlo al bene. Io professo umilmente che in ogni mio pensiero ed azione lotterò per essere ciò. Attendo la vostra decisione, Maestà».

Chiedi a Greystaff di entrare nella Sala della Stella (vai al **53**) o lo deludi (vai al **63**)?

24

Il capitano grugnisce: «Per questa cifra ti porterò all'Isola dei Ladri e non oltre! Sali, stavamo partendo». Devi tentare: cercherai un'altra barca una volta arrivato là.

Poche ore dopo, stai traversando un mare profondo. Il tempo è favorevole, un buon vento soffia di poppa, mentre a prua ti attendono entusiasmanti avventure. Il tuo morale è alle stelle e invii una gioiosa preghiera a Kwon.

Due giorni passano e recuperi 2 punti di Resistenza. Il terzo giorno il Capitano, che fino a quell'istante non ti ha degnato di uno sguardo, dice: «Arriveremo all'isola domani». Gli chiedi dove puoi trovare un Amuleto di Nullaq (vai al **72**) o lo ringrazi e non aggiungi altro (vai all'**86**)?

25

Lady Gwyneth prende il controllo della Guardia Reale con ottimi risultati. La vista delle donne soldato che

pattugliano a cavallo, a gruppi di due, riporta la calma nella città. L'imparzialità che esse dimostrano nell'assicurare i malviventi alla giustizia accresce la tua popolarità (aggiungi 1 punto alla tua Popolarità). Nell'arco di dieci giorni sei ormai convinto che Gwyneth sappia condurre con abilità un incarico difficile e Irsmuncast diventa una delle città più sicure del Manmarch. Gwyneth si impegna a sostenere gli alti costi dei salari delle donne soldato attingendo ai fondi del suo tempio se esonererai il Tempio della Piramide dal pagamento delle tasse. Acconsenti di buon grado, poiché le casse dello stato sono vuote. Prendi nota che non puoi seguire nessun consiglio che richieda l'applicazione di una tassa al Tempio di Dama e vai al **353**.

26

La foresta è ombrosa, umida e odora di antico. Dopo alcune ore di viaggio ti imbatti in un ruscello e decidi di seguirne il corso. Sottili raggi di sole penetrano a tratti attraverso il fitto fogliame e pochi istanti dopo sbuchi in una radura che il ruscello attraversa. Una bestia fantastica, di straordinaria bellezza e imponenza, sta sorseggiando con grazia l'acqua del ruscello. La osservi impietrito per qualche secondo: è un Unicorno. I suo fianchi argentei risplendono come un'armatura e il suo corno dorato si avvolge in una sottile spirale. Grandi sono i poteri del corno di questo animale e ancor più grande è la fortuna di chi riesce ad addomesticare un Unicorno. Corri in avanti e tenti di balzare in groppa all'Unicorno (vai al **14**) o resti dove sei senza far nulla (vai al **36**)?

27

La faccia del mercante passa dal livido al paonazzo in pochi secondi, segno di rabbia repressa. Per un breve attimo egli resta a corto di parole. Se i suoi mercenari, guidati da Antocidas il Guercio, formano la Guardia Reale in città, vai al **57**. Altrimenti, il mercante ti sibila in faccia che tuo padre, il quale manteneva sempre le promesse fatte, era uomo ben migliore di te, dopo di che esce stizzito, lasciandosi dietro una scia di profumo. Vai al **7**.

28

Sbucando dal nulla, una sottile lama d'acciaio avanza roteando verso di te. È uno Shuriken, ma non del tipo che usi di solito tu. Quasi per istinto, alzi l'avambraccio e devii il proiettile mortale. Lo Shuriken rimbalza contro le tue Maniche di Ferro e va a sbattere contro la roccia. Non appena ti alzi in piedi, un grido di guerra riempie l'aria e una figura vestita come te cala dall'alto - un salto di circa sette metri - e atterra agilmente davanti a te. Come tutti i Ninja, dato che di questo si tratta, non appena tocca terra il nuovo venuto porta il

braccio dietro la schiena per sfoderare la corta spada, o Naginata, che tiene a tracolla. «Non sei dello Scorpione» sibila. «Preparati a morire» dopo di che fa una capriola in avanti per colpirti alle gambe. Balzi agilmente oltre la lama luccicante e sferri a tua volta un attacco. Cerchi di eseguire un Atterramento Coda di Drago senza che il tuo avversario se ne accorga (vai al **52**), tenti il Calcio del Cavallo Alato (vai al **64**) o ti avvicini e gli assesti un Colpo del Cobra alla gola (vai al **76**)?

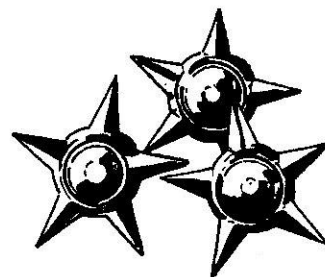
29

Indietreggi terrorizzato, ma il Kraken, una figlia di Nullaq, sembra rispondere alla magica, malvagia aurea dell'Amuleto. I suoi tentacoli allentano la stretta e l'orrendo mostro si accascia, quieto. Lentamente, scompare nelle profondità acquatiche. Tossendo e sputando, continui a nuotare ma quasi subito un enorme geyser erompe al tuo fianco e un altro Elemento Acquatico compare, simile a un tornado liquido. Velocemente, ti immergi nel tentativo di nuotargli sotto. Gioca di nuovo i dadi per la Fortuna, ma sottrai 2 dal modificatore della Fortuna, solo per questo lancio. Se la Fortuna ti sorride, vai al **246**; se ti volta le spalle, vai al **258**.

30

Il Grande Maestro cala la lama sul tuo collo, ma tu blocchi il bastone col palmo della mano, poi gli sferri un primo calcio al ginocchio e un secondo alla testa. Tieni presente che il tuo avversario potrebbe aver già perso punti di Resistenza. Se hai la capacità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 ai punti di Danno inferto.

Grande Maestro dell'Ombra
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 7
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 1

Se vinci, vai al **42**; altrimenti il tuo aversario leva la lama a falce e cerca di ferirti al petto. Mentre indietreggi e cerchi colpirlo all'altezza della vita, la tua Difesa è 7. Se sopravvivi, tenti un Colpo del Cobra (vai al **18**), un Atterramento Denti di Tigre (vai al **6**) o un altro Calcio del Fulmine a Forbice (torna all'inizio di questo paragrafo)?

31

Lo Steward dell'Usurpatore incede solennemente come un grande Sparviero Nero. Il suo mantello color sabbia e argento è rifinito sulle spalle con delle ali ricurve di velluto nero. Ha la faccia pallida, un naso lungo e sottile e un piccolo pizzo grigio che mette

ancor più in risalto il mento lungo e appuntito. Ti fa un inchino molto elaborato e dice: «Vostra Maestà, ho governato questa città dal giorno della morte di vostro padre. In questo periodo non abbiamo subito attacchi da parte delle terre al di là delle mura di cinta. Conosco meglio di chiunque altro i problemi della città, problemi di razze e di religioni. Sono un esperto di politica e rappresento il Tempio di Nemesi, senza il cui sostegno i vostri giorni in veste di Signore Supremo sarebbero contati. Avete la mia parola che agirò nel vostro interesse e che non cercherò di soppiantarvi. Il nostro popolo merita di essere rappresentato al Consiglio del Re come qualsiasi altro. Ecco perché ritengo che dovreste nominarmi Consigliere della Sala della Stella». Sembra sul punto di continuare, ma poi si sforza di controllarsi, anche se è impossibile non notare la velata minaccia che traspare dai suoi modi. Circa tre decimi della popolazione di Irsmuncast è adoratrice di Nemesi, il Supremo Principio del Male. Ora devi decidere se è il caso di assecondarla e di avvalersi dei servizi dello Steward, o di esporsi a un potenziale pericolo conferendogli ulteriori poteri. Se nomini lo Steward Consigliere della Sala della Stella, vai al **51**; se invece lo deludi, vai al **61**.

32

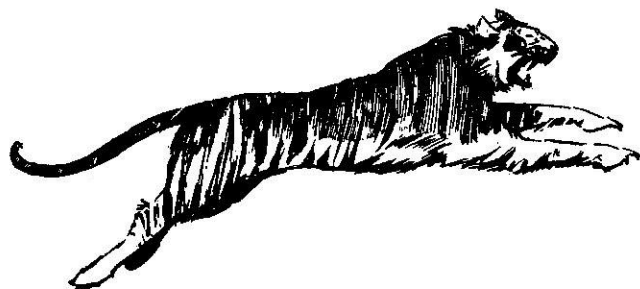
Il Ninja muove rapidamente il braccio, prima in alto e poi di lato, parando il tuo colpo e allo stesso tempo mirando alla tua coscia sinistra. Combatte a distanza ravvicinata, quindi non riesce a mettere molta forza nel colpo, ma il dolore è comunque insopportabile: perdi 2 punti di Resistenza. Se sopravvivi, sferri un calcio micidiale e spezzi il ginocchio del tuo avversario. Il Ninja non trattiene un grido di dolore e barcolla all'indietro. Senza perdere un attimo di tempo, tu lo colpisci con un Pugno di Ferro allo stomaco, con un Colpo del Cobra agli occhi e con un Denti di Tigre al collo. Hai vinto. Vai al **44**.

33

Attraversi un arco nella muraglia più bassa. Una larga scala, chiara e luminosa sotto il sole, si estende fino alle gallerie più estreme, dove si scorgono diversi templi inondati dal sole. Molte persone si incamminano in quella direzione, quindi decidi di andare a vedere cos'è che le attira. Dopo una stancante camminata, passi sotto un altro arco, dietro al quale si gode di una splendida vista: diversi templi, edifici di grande bellezza architettonica, circondano un ampio giardino interno col pavimento in marmo. Riconosci i templi dedicati al Tempo, a Allmother, a Gauss e ad Illustra (la Fontana dell'Amore), ma il più grande e stupefacente è il Tempio-Fortezza di Rocheval, Principe dei Cavalieri Erranti, custode del Sancta Sanctorum. Una grande folla è ammassata al margine del cortile, in fervida attesa.

Poi un corteo esce dal Tempio di Rocheval, una processione di sacerdoti dalla tonaca bianca affiancati da guerrieri vestiti di armature splendenti, con delle grandi croci rosse ricamate sulle sopravvesti; tutti, nessuno escluso, sembrano irradiare un'aura di purezza. Vai al **288**.

34

Leghi gli Artigli di Gatto alle mani e ai piedi e lanci in alto l'uncino, il quale va a sbattere sulla pietra quasi senza far rumore a causa del vento che infuria, e si aggancia a una sporgenza di roccia. Sollevi il tuo corpo esposto alle intemperie e ti arrampichi come una mosca su per la parete ripidissima, con mani e piedi capaci di aggrapparsi dove un uomo comune non immaginerebbe neppure. Proprio quando hai l'impressione che i tuoi arti stanchi non rispondano più alla tua volontà, raggiungi la cima.
In basso, il sottile ponte di pietra si estende sul baratro come una corda da acrobata e più in basso ancora regna una totale oscurità. Un ammasso di pietre bozzute disegna un arco verso il basso in direzione dell'altra estremità. Oltre, un sentiero montano sale verso le Rocce Senza Speranza, protese verso il cielo, e ancora più in alto noti la bocca di una caverna a lato del sentiero. Comunque, è la creatura che esce dalla caverna ad attirare la tua attenzione: una possente figura umanoide che cammina goffamente annusando l'aria, come se sentisse odore di preda, presumibilmente tu. Ha braccia e gambe coperte di muscoli nodosi e fitti peli. Un solo occhio brilla maligno, fissandoti, in una testa deforme, in cima alla quale spunta un corno robustissimo. È un Ciclope Cornuto. Scende il sentiero in direzione del bordo del baratro e osserva minuziosamente il ponte, ovviamente aspettandosi di trovare qualcosa. Non vedendo nulla, si guarda attorno con sospetto, ma non ti individua. Scendi e attacchi la creatura dall'alto (vai al **382**) o ti incammini giù per il sentiero passando dietro al Ciclope e cominci a salire le montagne, sperando di evitarlo (vai al **370**)?

35

Ringrazi calorosamente Golspiel: il finanziamento e l'approvvigionamento di una Guardia Reale per una città delle dimensioni di Irsmuncast sarebbero un affare costoso, e Golspiel è chiaramente un uomo molto ricco. I saccheggiatori vengono respinti in fretta e brutalmente da Antocidas il Guercio e dai suoi mercenari, i quali sono sicuramente in grado di sopprimere qualsiasi aperta ostilità nei confronti delle tue leggi. Tuttavia, nei giorni seguenti, ti giungono alle orecchie voci di corruzioni e intrallazzi; pare che una parte del denaro che i ricchi pagano per evitare di venire arrestati sotto false accuse vada a finire nelle casse personali del corrotto Golspiel. La maggior parte della popolazione comincia ad odiare i mercenari, mentre tu sei costretto a dipendere fortemente da loro per la tua sicurezza. Sottrai 2 punti dalla tua Popolarità e vai al **353**.

36

L'Unicorno finisce di bere e poi cavalca al piccolo galoppo nella foresta. Solo allora una figura esce da dietro un albero, con un vestito verde e un arco color cenere in una mano. È un Elfo del Bosco, dai capelli marrone scuro e gli occhi color ambra. Parla con voce ricca e melodiosa: «Benvenuto, straniero, nella Foresta delle Fiabe. Sono lieto che tu non abbia tentato di fare del male al nostro amico Unicorno. Mi chiamo Galanviel, e sono il Signore degli Elfi di questa foresta». Alcuni altri elfi vestiti allo stesso modo sbucano come dal nulla. Ovviamente ti avevano seguito e, nonostante tu sia un esperto conoscitore di boschi, non ti sei accorto della loro presenza.
Se sei Amico degli Elfi, vai al **132**. Se il Paladino del Porto di Tor ti ha dato un anello, vai al **174**. In caso diverso, vai al **108**.

37

Lord Steward sorride per un attimo prima di cominciare il suo discorso, ma l'espressione del viso contrasta nettamente con quel sorriso e l'effetto desiderato va completamente perso. «In città alcuni dicono che i sacerdoti di Nemesi si sono ingrassati con le tasse di altri templi, il che non è affatto vero. L'Usurpatore si è impadronito ed ha disposto di tutto come un figliol prodigo. Il denaro è sparito dai forzieri del tesoro e nessuno l'ha mai più visto. Siamo pronti a pagare la nostra giusta parte di tasse, uguale a quella di tutti gli altri templi del Tempo, di Dama, di Avatar e di Kwon: un talento ciascuno. In questo modo racimolerai cinque talenti d'oro da mettere nel tesoro e inoltre stabilirai un'equa tassazione che non si dimostrerà impopolare». Lord Steward si siede e guarda i suoi colleghi consiglieri da sotto il cappuccio. Torna al **7**.

38

Una linea costiera appare a sud est. All'orizzonte si prepara un temporale, ma in un'imbarcazione così piccola c'è ben poco da fare. Spieghi dunque le vele alla svelta e dopo un paio di interminabili ore vieni investito da un vento contrario e da onde che mugghiano alte verso il cielo. Purtroppo la barca viene sballottata in balia dei marosi, mentre il giorno si fa subito notte quando pesanti nubi nere oscurano il sole, e una pioggia torrenziale comincia a riempire l'imbarcazione più in fretta di quanto tu riesca a svuotarla. Ad un tratto la barca si capovolge e tu vieni scaraventato nel mare infuriato. Riesci appena a tenere la testa fuori dall'acqua, lotti a fatica per diverse ore e solo la tua Resistenza ti salva dall'annegamento. Esausto e semi incosciente vieni infine trasportato su una spiaggia sabbiosa, dove giaci per un interminabile periodo di tempo, troppo stanco per muoverti. Dopo aver recuperato un po' di forze sollevi lo sguardo e ti trovi davanti un muro di fitta vegetazione che si estende da ogni lato; consulti la mappa fradicia e desumi che si tratti della Foresta delle Fiabe. Proseguendo verso nord-est dovresti sbucare sulla spiaggia del Mare degli Elementi, evitando completamente le Zanne di Nadir, ma il tuo cuore trema al pensiero di dover attraversare a nuoto quella distesa d'acqua pericolosissima, anche a

prescindere dal Kraken che abita le sue profondità. Eppure dovrai farlo. Ti rialzi e ti inoltri nella fitta foresta. Vai al **26**.

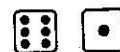
39

Da sotto il tavolo ovale provengono uno strano ronzio e un crepitio, poi l'intera stanza si riempie improvvisamente di fumo. Gli altri Consiglieri Personali cadono a terra, ma prima che il fumo ti investa tu sei già giù dal trono e fuori dalla stanza. Ti chiudi ermeticamente la porta alle spalle. Con tuo grande orrore una delle guardie del corpo uccide la sua compagna d'armi, decapitandola proprio sotto i tuoi occhi. Poi le porte si spalancano e Parsifal, premendosi sulla faccia un fazzoletto bagnato, entra barcollando nella Sala del Trono. Lo ignori e uccidi la vergine dello scudo che si sta preparando ad attaccarti (vai al **279**), o stendi al suolo Parsifal con un Atterramento Coda di Drago (vai al **289**)?

40

Apparentemente sbucata dal nulla, una sottile lama d'acciaio avanza roteando verso di te. È uno Shuriken, ma non del tipo che sei solito usare tu. Prima che tu possa agire, la stella di ferro si conficca nella tua coscia, facendoti contorcere dal dolore. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi, estrai lo Shuriken e lo butti via; almeno non era avvelenato.
Non appena ti alzi in piedi, un grido di guerra riempie l'aria e una figura vestita come te cala dall'alto - un salto di circa sette metri - e atterra agilmente davanti a te. Come tutti i Ninja, dato che di questo si tratta, non appena tocca terra il nuovo venuto porta il braccio dietro la schiena per sfoderare la corta spada, o Naginata, che tiene a tracolla. «Non sei dello Scorpione» sibila. «Preparati a morire» dopo di che fa una capriola in avanti per colpirti alle gambe. Balzi agilmente oltre la lama luccicante e sferri a tua volta un attacco. Cerchi di eseguire un Atterramento Coda di Drago senza che il tuo avversario se ne accorga (vai al **52**), tenti il Calcio del Cavallo Alato (vai al **64**) o ti avvicini e gli assesti un Colpo del Cobra alla gola (vai al **76**)?

41

Parsifal fa un cenno e un giovane paggio gli porge una pergamena che lui comincia a leggere, con te che sbirci alle sue spalle:
«*Primo Candidato*: Sua Signoria Lord Steward della Corte dell'Usurpatore, seguace di Nemesi, colui che amministrò la città su desiderio del Supremo Signore delle Tenebre.
Secondo Candidato: La Signora della Forza Gwyneth, Alta Sacerdotessa del Tempio di Dama.
Terzo Candidato: Golspiel Lingua d'Argento, mercante.

Quarto Candidato: il Demagogo, oratore plebeo, molto popolare tra la gente del popolo.
Quinto Candidato: Greystaff, Sommo Sacerdote del Tempio di Avatar.
Sesto Candidato: Foxglove, sacerdotessa di Nemesi, capo degli "Informatori Segreti" dell'Usurpatore, spia impareggiabile.
Settimo Candidato: Solstice, Sommo Sacerdote del Tempio del Tempo.
Ottavo Candidato: Parsifal, Grande Maestro del Tempio di Kwon - io, Signore, umile servo di Vostra Maestà».
Puoi dar ordine al paggio di mostrarti la pergamena in qualsiasi momento (non devi far altro che tornare al **41**, ma non prima di aver preso nota del paragrafo in cui ti troverai in quel momento).
Al tuo ingresso nella Sala del Trono tutti i presenti si inginocchiano. Parsifal s'inchina e indietreggia nel vestibolo: anche se è il Grande Maestro, ti tratta con ogni rispetto. Un bisbiglio aleggia in sala appena il primo candidato fa il suo ingresso. Vai al **31**.

42

Il tuo ultimo colpo stende a terra il tuo avversario, che cerca disperatamente di alzarsi; geme, respirando a fatica, poi solleva la testa e ti tende una mano dalle dita rattrappite. Con voce roca, incrinata per il dolore, egli dice: «Hai lottato bene, Vendicatore; sei un grande Ninja, e in un certo senso mi dispiace che dopo tutto tu abbia solo perso tempo» e sorride debolmente. «Io morirò, ma tu non troverai qui il Globo e lo Scettro. Essi si trovano in un luogo al di là delle Zanne di Nadir, le rocce del Mare Interno». Ride, ma uno spasmo di dolore gli toglie il fiato e un rivolo di sangue gli cola dalla bocca quando si sforza di continuare a parlare. «Al di là delle Zanne, c'è un Kraken che non vede l'ora di divorare tutti quelli che si avvicinano alle Fauci dell'Oblio. Solo chi porta un Amuleto di Nullaq non verrà divorato! Più o meno al centro del Mare degli Elementi c'è un'isola, sulla quale si trovano lo Scettro e il Globo di Telemain I, sovrano di Irsmuncast morto anni e anni fa. Tuttavia...» e fa una pausa per riprendere fiato, «... i due oggetti sono sorvegliati da una Bestia Demoniaca... La tua missione è appena cominciata, Vendicatore».
Sai che la Bestia Demoniaca è un mostro che i sacerdoti della Morte hanno creato dal corpo morto di un Elfo, un abominio di un elfo. Improvvisamente il Grande Maestro, ormai in fin di vita, stende il braccio e gira di scatto il polso. Si sente un *click*, il rumore di una sottile lama d'argento che scatta all'infuori e, cogliendoti completamente di sorpresa, va a conficcarsi nel tuo occhio sinistro, cavandotelo all'istante. Ti porti immediatamente le mani al viso e gridi forte, estraendo il pugnale. Un copioso rivolo di sangue ti scorre sul viso. Il Grande Maestro geme per l'ultima volta e cade all'indietro, mentre tu cerchi di tamponare il sangue che sgorga dalla ferita. Tutto quel che rimane del tuo occhio è l'orbita vuota: sottrai 1 da tutti i tuoi Modificatori finché non trovi il modo per riacquistare la vista dell'occhio sinistro. Sposti il cappuccio in modo che il tuo occhio sia meno visibile.

Salti oltre il corpo e esamini l'altare: l'idolo di Nemesis sembra guardarti con malvagità. All'interno dell'altare trovi un nascondiglio segreto contenente due pozioni, una facilmente identificabile come un veleno, l'altra una pozione risanante che potrai bere in qualsiasi momento per recuperare 5 punti di Resistenza. C'è anche un piccolo scrigno contenente delle monete d'oro (una quarantina) e alcune gemme preziose, indubbiamente utili, anche se, a differenza di molti, tu non subisci il fascino del luccichio e dei meravigliosi colori delle pietre preziose.
Mentre sali le scale, diversi Ninja affollano la stanza e si dispongono su due file lungo la parete. Indietreggi sgomento: sei troppo stanco per ricominciare. Uno di loro prende la parola: «Sei penetrato fino al centro del posto più sacro e meglio sorvegliato e hai ucciso il nostro Grande Maestro. Per questo l'onore ci obbliga a lasciarti andare, anche se con immenso rammarico. Hai dato prova di grande bravura e noi non ti bloccheremo il passaggio». Si fanno da parte. Mentre sali la scala a chiocciola il Ninja prosegue: «Sappi però che, visto che hai ucciso il nostro Grande Maestro gettandoci così nel disonore, la tua vita è in pericolo. Prima o poi il conto verrà saldato. Possa Nemesis divorare la tua anima».
Dopo un po' ti ritrovi di nuovo all'aperto: è mattino e il sole splende sull'idilliaca vallata che cela al suo interno il tremendo culto degli assassini adoratori di Nemesis. Ora dovrai attraversare il Mare Interno per raggiungere le Zanne di Nadir. Consulta la carta: attraversi le montagne a est per arrivare alle spiagge del Mare Interno (vai al **12**) o attraversi le montagne e raggiungi la spiaggia da quella parte (vai al **2**)?

43

Tra tutte le persone che finora si sono presentate per la carica di Consigliere Personale, Greystaff è il più spontaneo. Irradia bontà e sicuramente possiede una gran forza di volontà. Inoltre è ben lungi dall'avere la certezza che lo sceglierai, forse perché non è il capo di uno dei templi più potenti. Torna al **23** e continua a leggere.

44

Oltrepassando il cadavere, ti avvicini alla porta che ti sta di fronte: è piena zeppa di catenacci a forma di scorpione, e adorna di un'altra figura di vortice. La maniglia si abbassa facilmente; socchiudi la porta e scivoli in un altro corridoio. Nella pallida luce ti trovi improvvisamente faccia a faccia con un altro Ninja, stavolta disarmato, della tua stessa altezza e corporatura; il costume che indossa è consunto e strappato in più punti, presumibilmente in seguito ai numerosi combattimenti sostenuti, ma la luce che gli brilla negli

occhi è inequivocabilmente minacciosa... Questo Ninja emana un'aura di forza e potere quasi tangibile. Gli sferri un Calcio del Cavallo Alato (vai al **56**) o indietreggi e assumi una posizione di difesa (vai al **68**)?

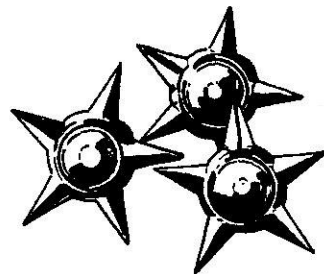
45

Lord Steward esce impettito dalla sala per prendere provvedimenti in relazione al ripristino della Guardia Reale dell'Usurpatore, e con una mossa tattica scavalca i funzionari che odia maggiormente. La sua tattica è efficace, e il saccheggio ha termine prima del crepuscolo, tuttavia la popolazione è sconvolta quando si accorge che anche dopo la rivoluzione i seguaci di Nemesi sono ancora degli oppressori. Da parte tua rendi noto che Lord Steward sottostà al tuo volere e lui, almeno in pubblico, lo conferma, ma i giorni seguenti sono ugualmente caratterizzati da dimostrazioni e lanci di pietre. Sottrai 2 punti dalla Popolarità e vai al **353**.

46

Ti arrampichi carponi, rimanendo bassissimo, col vento che soffia sotto i tuoi vestiti. Gioca i dadi per la Fortuna: se essa ti sorride, vai all'**82**; se ti è avversa, vai al **94**.

47

Più veloce della luce, la tua guardia personale sferza l'aria con un colpo di spada e manda in frantumi la fragile lama. Il resto lo fai da te, sferrando una raffica di attacchi furiosi e uccidendo il Maestro degli Assassini. Anche se ultimamente ti sei servito più del cervello che del corpo, pare che la tua prontezza di riflessi non ne abbia risentito. Il travestimento di Mandrake era perfetto; senza l'aiuto di Foxglove a quest'ora potevi benissimo essere morto. Le mandi un biglietto di ringraziamento e la inviti al banchetto che si terrà domani per festeggiare la tua vittoria. Vai al **419**.

48

La barca col cigno a prua scivola in avanti, inclinandosi in direzione della roccia di sinistra. L'acqua è un vortice in ribollio, ma la barca continua a navigare, con te aggrappato ai bordi, e cerca di farsi strada in mezzo al mare grosso. Il fracasso è assordante quando la barca degli elfi sobbalza e trema in mezzo alle Zanne di Nadir. Improvvisamente, quando le rocce cominciano a restringersi nuovamente, il mare ribolle verso l'alto. Pensi di essere sul punto di venire schiacciato quando la barca riprende a ondeggiare in acque più calme e le rocce si richiudono alle tue spalle con un gran fragore. Tirando un respiro di sollievo, spazi con lo sguardo il Mare degli Elementi: un isolotto spunta dall'acqua a meno di mezzo miglio dalla costa:

di certo quello di cui ti parlava il Grande Maestro dell'Ombra. Il mare sembra abbastanza calmo, ma sai che improvvisamente può essere scosso da geyser e spruzzi altissimi che si innalzano a caso formando un autentico muro d'acqua in movimento, che poi ricade tra i flutti. Il suo nome è ben meritato, poiché queste sono acque viventi, animate da Elementi Acquatici. Comandi alla barca di proseguire, pregando Kwon che qualche Elemento Acquatico non si sollevi sotto di te; comunque, con tua grande gioia e sorpresa, la barca degli Elfi sembra avvertire la presenza di queste creature liquide ed è chiaramente in grado di evitarle. Infatti beccheggia e vira continuamente poco prima che esse si innalzino inaspettatamente. L'isola è ormai vicina quando senti un forte ribollio d'acqua poco più avanti. Ben presto enormi tentacoli affiorano al di sopra delle onde e cominciano a percuotere il mare, poi un grande corpo rigonfio simile a un calamaro si solleva verso l'alto, riversando in mare torrenti d'acqua. Due occhi lattiginosi ti fissano minacciosi... gli occhi del Kraken. Una grande mascella adunca si chiude mentre poderosi tentacoli si allungano verso di te, che lotti per rimanere a galla nel tumulto di schiuma e onde. Se possiedi un Amuleto di Nullaq, vai al **138**. Altrimenti, vai al **186**.

49

Da sotto il tavolo ovale provengono uno strano ronzio e un crepitio, poi l'intera stanza si riempie improvvisamente di fumo. I Consiglieri Personali cadono a terra, ma prima che il fumo ti investa tu sei già giù dal trono e fuori dalla stanza. Ti chiudi ermeticamente la porta alle spalle e i due monaci di Kwon, che formano la tua guardia del corpo, si portano al tuo fianco. Improvvisamente le porte si spalancano e Parsifal, premendosi sulla faccia un fazzoletto bagnato, entra barcollando nella Sala del Trono. Ti precipiti da lui per vedere se ha bisogno d'aiuto o di cure (vai al **229**) o lo finisci con un Atterramento Coda di Drago (vai al **299**)?

50

Ti avvicini e sferri un pugno allo stomaco di uno dei due eunuchi.

	Prima Guardia del Corpo	Seconda Guardia del Corpo
Difesa contro il Pugno di Ferro:	6	7
Resistenza:	9	8
Danno:	1 Dado + 2	1 Dado + 2

Se sconfiggi entrambi gli eunuchi, vai al **78**; altrimenti, se sono entrambi vivi, la tua Difesa è 6, ma puoi parare un solo attacco. Se ne rimane vivo solo uno la tua

Difesa è 8. Se sopravvivi, tenti un Atterramento Coda di Drago (vai al **114**), un Calcio della Tigre che Salta (vai al **66**) o un altro Pugno di Ferro (torna all'inizio di questo paragrafo)?

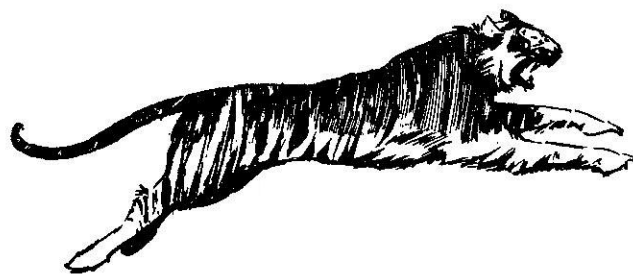
51

Segna sul Foglio d'Identità che Lord Steward è uno dei tuoi Consiglieri.
Lo Steward si inchina nuovamente ed entra solennemente nella Sala della Stella. Tutt'attorno si odono mormorii di disapprovazione e nessuno desidera incontrare il tuo sguardo. Vai al **71**.

52

Il Ninja fa un balzo in avanti per colpirti al collo, ma tu hai già toccato il pavimento e hai fatto scivolare i tuoi piedi sotto i suoi. Se questa è la seconda volta che tenti un atterramento, la sua Difesa è 8 anziché 7.

Sentinella Ninja
Difesa contro l'Atterramento Coda di Drago: 7
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado + 1

Se l'atterramento riesce, agganci le tue gambe attorno alle sue e con una rapida torsione del corpo, lo stendi a terra: poi con l'agilità di un felino scatti in piedi assieme al tuo avversario. Decidi di sferrargli un Colpo del Cobra (vai al **76**). Aggiungi 1 al Danno arrecato, dato che l'avversario è leggermente instabile. Se l'atterramento non ti riesce, il Ninja balza all'indietro e ti colpisce alla testa mentre tu ti stai rialzando. Cerchi di schivarti di lato e la tua Difesa è 7. Se sopravvivi, tenti un altro Colpo del Cobra (vai al **76**) o un Calcio del Cavallo Alato (vai al **64**)?

53

Greystaff si inchina e ti ringrazia, poi si incammina umilmente verso la Sala della Stella. Segna che è uno dei Consiglieri Personali. Se hai già nominato quattro consiglieri, vai al **13**; altrimenti, vai al **73**.

54

In qualche modo riesci ad evitare gli Elementi Acquatici che si innalzano tutt'attorno, quasi volessero giocare. L'isola è ormai vicina quando senti un forte ribollio d'acqua poco più avanti, ben più intenso di quello prodotto dagli zampilli degli Elementi Acquatici. Ben presto enormi tentacoli si innalzano al di sopra delle onde e cominciano a percuotere il mare quando un grande corpo rigonfio simile a un calamaro si solleva verso l'alto, riversando in mare torrenti d'acqua. Due occhi lattiginosi ti fissano minacciosi... gli occhi del Kraken. Una grande mascella adunca si chiude rumorosamente mentre poderosi tentacoli si

allungano verso di te, che lotti per rimanere a galla in quel tumulto di schiuma e onde. Se possiedi un Amuleto di Nullaq, vai al **29**. Altrimenti, vai al **204**.

55

Il Demagogo sparge la voce che la città non avrà una Guardia Reale e che la gente sarà libera dall'oppressione soltanto se tratterà il prossimo onestamente e con rettitudine. Da una posizione discreta, dietro le finestre del balcone reale, resti ad osservare il Demagogo che sale sul podio del banditore di corte, al centro della terrazza del Palazzo, per lanciare alla gente il suo appassionato appello di metter fine al saccheggio. Comunque, tutto prosegue invariato fino a notte fonda. Il Demagogo non ha un attimo di pace: cammina per le strade e ammonisce la gente a comportarsi dignitosamente. All'alba il sole sorge su una città tranquilla: lasciando al Demagogo l'organizzazione di una Guardia Reale composta da gente comune, ti sei guadagnato la simpatia del popolo (aggiungi 1 punto alla Popolarità), ma non hai ottenuto grossi risultati. L'ordine pubblico ne risente e, dopo una decina di giorni, ti giungono notizie che i seguaci di Vagar l'Ingannatore, ladri e vagabondi, si sono messi in viaggio a Nord di Greyguilds-on-the-Moor per racimolare grossi bottini. Ben presto diventa pericoloso girare per le strade di notte e l'ordine crolla quando saccheggi di ancor più vasta portata ricominciano e dilagano fino all'Edge, la zona di frontiera più povera della città. Dovrai per forza formare una nuova Guardia Reale. Torna al **373** e segui la proposta di un altro

consigliere. Se nessun altro membro del consiglio è presente puoi convocarne uno tra quelli menzionati al paragrafo **373** e seguire il suo consiglio, *soltanto in questa occasione*.

56

Balzi in avanti e sferri un calcio contro l'altro Ninja, il quale sembra fare la stessa cosa. Il tuo piede colpisce il bersaglio, ma improvvisamente la figura sparisce, si dissolve sotto i tuoi occhi in mille frammenti di luce. Non appena atterri, ti rendi conto di aver rotto uno specchio, dietro al quale, però, si nasconde un'altra figura, questa volta autentica. Troppo sorpreso per agire, fissi il nuovo venuto: è un uomo magro e pallido che indossa una veste nera adorna di figure di vortici, di certo un sacerdote di Nemesi; una mazza a catena gli pende lungo il fianco.
«Solo uno pazzo cercherebbe di entrare in questo covo di Scorpioni convinto di sopravvivere, Vendicatore, sconsiderato leccapiedi di quel tuo dio da quattro soldi che non sei altro! Possa Nemesi, Signore del Fuoco Purificatore, divorare la tua anima». Fa degli strani gesti con le mani e borbotta chissà che terribile incantesimo.
Ti pieghi per il dolore quando un'orribile ferita di vecchia data si riapre, squarciata dal potere della magia del sacerdote. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi, la rabbia ti assale e ti prepari ad attaccare. Il sacerdote spalanca gli occhi per lo spavento appena si accorge che sei ancora vivo. Gesticola di nuovo disperatamente, ed ecco che un'ondata di stanchezza ti investe. Lotti per vincerla.
Gioca i dadi per la Fortuna; se questa ti sorride, vai all'**80**; se ti volta le spalle, vai al **92**.

57

Golspiel ti dice che in questo caso è suo dovere informarti che sotto il tuo governo i suoi affari non prosperano affatto bene e che di conseguenza non è più in condizioni di sostenere le spese della Guardia Reale. Per pagarlo dovrai trovare un altro talento d'oro. Ormai ti sei impegnato con Golspiel, e le vergini dello scudo di Dama non vorranno certo accollarsi l'approvvigionamento della Guardia Reale. Oltretutto sei in parola con Antocidas e i mercenari, il che contribuisce ben poco ad aumentare la tua popolarità. Segna che devi recuperare un talento d'oro in più attraverso le tasse e vai al **7**.

58

Ti metti a sedere, stringi forte le cosce attorno al ponte di pietra e avanzi. Il Ciclope ride orribilmente e solle-

va un'altra roccia, la quale ti viene scagliata addosso. Devi cercare di pararla con le tue Maniche di Ferro. Comportati come per una Parata, con una Difesa di 8. Se riesci a schivare la roccia, vai al **310**; altrimenti, vai al **118**.

59

Di sera, prima della confessione privata con Parsifal, prendi parte ai vespri al Tempio di Kwon come al solito.

Parsifal celebra i vespri con la sua congregazione come ha sempre fatto, ma durante la Professione di Kwon non pronuncia tutte le preghiere e cede invece questo privilegio a uno dei monaci più giovani. Dopo la funzione egli si reca da solo nel suo confessionale privato, dove tu sei atteso. Il confessionale è una stanza spoglia con dei tappeti di giunco e con il Canto di Kwon intarsiato in argento sulle pareti. Parsifal ti fa cenno di inginocchiarti; i suoi vecchi occhi catarrosi non vedono più come una volta. «Signore?» ti chiede, come per rassicurarsi della tua identità.

Se possiedi la capacità dello Shin-Ren, ovvero dell'Allenamento del Cuore, vai al **389**. Altrimenti decidi di inginocchiarti, come fai di solito (vai al **319**) o di stenderlo con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **329**)?

60

«Cosa?!» esclama il capitano. «Per una somma del genere ti porterei fino alle Fauci dell'Oblio, capo» e ti rivolge un largo sorriso, sebbene tu noti che alcuni degli uomini dell'equipaggio fanno degli strani gesti, dato che nominare le Fauci porta sfortuna. «Oh, sarebbe bello, grazie» gli rispondi. Lui ti fissa meravigliato per un attimo e poi aggiunge: «Beh, diciamo fino al Porto di Tor». Là potrai procurarti una barca per conto tuo e in realtà sai di non poter pretendere che un semplice peschereccio si arrischi fino alle Fauci. Gli sorridi per fargli capire che sei d'accordo. Poche ore più tardi la barca solca le onde di un mare azzurro e profondo, con un tempo perfetto, vento a poppa e una pericolosa avventura a prua. Il tuo pensiero vola alto in una preghiera di gioia e devozione a Kwon.

Passano due giorni (guadagni 2 punti di Resistenza), e il terzo il capitano, che finora ti aveva ignorato, ti informa: «Arriveremo sull'isola domani». Gli chiedi dove puoi trovare un Amuleto di Nullaq (vai al **72**) o lo ringrazi senza dir nulla (vai al **414**)?

61

«E allora sia» grida Lord Steward. «Non pensare di poter fronteggiare il potere di Nemesi, Signore del Fuoco Purificatore. La tua sovranità avrà vita breve, il tuo regno ti crollerà addosso, Vendicatore». E con

queste parole s'incammina impettito verso l'uscita. Ordini che venga gettato in prigione per la sua temerarietà (vai all'**81**), lo atterri con una stella da lancio (vai al **91**) o lo lasci andare (vai al **101**)?

62

La barca col cigno a prua scivola avanti, inclinandosi in direzione della roccia di destra. L'acqua è un vortice in ribollio, ma la barca continua a navigare, con te aggrappato ai suoi fianchi mentre cerca di farsi strada in mare grosso. Il fracasso è assordante quando la barca degli elfi beccheggia e trema in mezzo alle Zanne di Nadir. Improvvisamente il mare si innalza e le rocce cominciano a richiudersi. C'è un rumore incredibile e la barca elfica trema pericolosamente.
La parete rocciosa di destra non è ancora su di te, ma ti sembra che una grande sezione di roccia stia fuoriuscendo dalla superficie del mare, dato che la tua barca viene colpita nel centro. L'imbarcazione va in pezzi all'istante, e tu vieni gettato in mare. Disperatamente, nuoti verso l'apertura che si chiude sempre più, col mare grosso che minaccia di tirarti sotto da un momento all'altro. Improvvisamente ti ritrovi in acque più calme, al di là delle Zanne di Nadir mentre le rocce si scontrano alle tue spalle con un fracasso assordante.
Nuotando, vedi un isolotto a non più di mezzo miglio di distanza, di certo quello di cui ti parlava il grande Maestro dell'Ombra. Sei un provetto nuotatore e la distanza non comporterebbe grosse difficoltà se tra te e l'isola non infuriasse il Mare degli Elementi. Il mare sembra abbastanza calmo, ma sai che improvvisamente può essere scosso da geyser e spruzzi altissimi che si innalzano a caso formando un autentico muro d'acqua che si leva per poi ricadere in acqua e scomparire nuovamente. Il suo nome è ben meritato, poiché queste sono acque viventi, animate da entità acquatiche.
Tiri un profondo respiro e levi una preghiera a Kwon, poi ti tuffi in acqua, diretto verso l'isola.
Gioca i dadi per la Fortuna; se essa ti sorride, vai al **54**; altrimenti, vai al **74**.

63

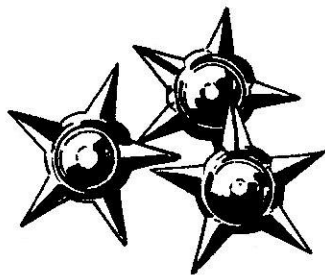
Greystaff si inchina e dice: «Pregherò per te, Vendicatore», e poi si appresta ad uscire umilmente dalla Sala del Trono. Nessuno tra coloro che ti circondano appare particolarmente sorpreso o dispiaciuto perché non hai scelto Greystaff, ma altri scrollano il capo in avanti con aria rassegnata. Vai al **73**.

64

Sollevi il piede e cerchi di colpire la testa del tuo avversario, il quale reagisce istantaneamente cercando di respingere di taglio la tua gamba che sta per sferrare il calcio. Se hai la capacità dello Yubi-Jutsu,

aggiungi 1 punto ogni volta che lanci il dado per stabilire il Danno arrecato.

Sentinella Ninja
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 8
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado + 1

Se vinci, vai al **148**. Se lo manchi, lui fa un salto all'indietro e colpisce di taglio la tua gamba, ferendoti il polpaccio. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi, tenti un Atterramento Coda di Drago (vai al **52**), un Colpo del Cobra (vai al **76**), un altro Calcio del Cavallo Alato (torna all'inizio di questo paragrafo), o cerchi di togliere la spada all'avversario (vai al **160**)?

65

Mentre il Segretario della Camera si occupa di te, uno dei servitori di palazzo entra nella Sala dei Banchetti, dove stai facendo colazione, per comunicarti che un messo di Golspiel attende fuori con un messaggio strettamente riservato. Dici al servitore di far scortare fuori il messo, dato che Golspiel subirà il processo per tradimento quest'oggi a mezzogiorno (vai all'**85**), ordini al Segretario della Camera di aspettare fuori e di fare entrare il messaggero (vai al **358**), o lasci che il servitore e il Segretario restino al tuo fianco mentre il messo proclamerà quel che è venuto a dirti dal fondo della Sala dei Banchetti (vai al **105**)?

66

Fai un salto in alto e sferri un calcio alla gola di uno degli eunuchi.

	Prima Guardia del Corpo	Seconda Guardia del Corpo
Difesa contro il Pugno di Ferro:	7	6
Resistenza:	9	8
Danno:	1 Dado + 2	1 Dado + 2

Se sconfiggi entrambi gli eunuchi, vai al **78**; altrimenti, se i due sono vivi, la tua Difesa è 6, ma puoi parare un solo attacco. Se ne rimane vivo solo uno, la tua Difesa è 8. Se sopravvivi, tenti un Atterramento Coda di Drago (vai al **114**), un Pugno di Ferro (vai al **50**) o un Calcio della Tigre che Salta (torna all'inizio di questo paragrafo)?

67

Il Demagogo sfoggia una nuova tunica viola e dei pantaloni al ginocchio che lo fanno sembrare più un cortigiano malvestito che l'eroe della gente comune; tuttavia le idee che esprime riguardo il problema della

tassazione smentiscono subito questa impressione. Con tua sorpresa, egli comincia dicendo che le spese della Corona non dovrebbero ammontare a più di tre talenti e che lui riuscirà a racimolare questa somma, più qualcosa da risparmiare, nel seguente modo: una tassa sulle finestre, ovvero una tassa per tutte quelle persone che posseggono case con più di dieci finestre; secondo i suoi calcoli, solo attraverso la gente ricca riusciresti a raccogliere un talento. Suggerisce poi di tassare quei mercanti che si insediano in città con attività commerciali, a seconda della loro entità, il che ti farebbe guadagnare un secondo talento. Infine propone una doppia tassazione per il Tempio di Nemesi. In tutto, questi provvedimenti ti farebbero guadagnare quattro talenti e «tu ti accattiveresti la stima della gente, Maestà». Torna al **7**.

68

Indietreggi, le gambe incrociate e le braccia pronte a parare, e la figura di fronte a te fa lo stesso. Ti rendi conto immediatamente che si tratta di uno specchio! Qualcuno impreca da dietro, poi lo specchio si spezza e si frantuma ai tuoi piedi.
Un uomo magro e pallido, che indossa una veste nera adorna di simboli del mulinello, di certo un sacerdote di Nemesi, ti fissa con odio; al fianco gli pende una mazza a catena.
«Solo un pazzo cercherebbe di entrare in questo covo di Scorpioni convinto di sopravvivere, Vendicatore, sconsiderato leccapiedi di quel tuo dio da quattro soldi che non sei altro! Possa Nemesi, Signore del Fuoco

Purificatore, divorare la tua anima». Gesticola e sta per lanciarti contro un incantesimo.
Balzi in avanti e sferri un Calcio del Cavallo Alato, obbligandolo a fare un salto all'indietro e a interrompere il rituale magico. Passi immediatamente al secondo attacco, e il tuo avversario afferra la mazza. Tenti con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **104**), con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **116**) o con un Atterramento a Mulinello (vai al **128**)?

69

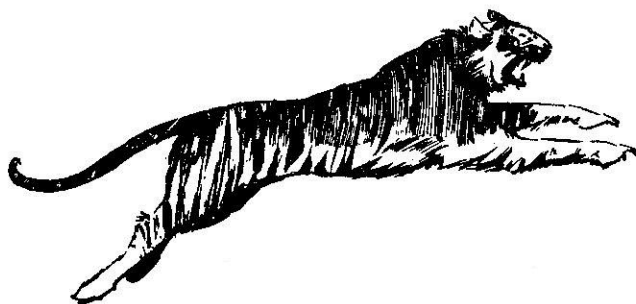
Mandrake è davvero un maestro nel suo campo: colpisce troppo in fretta per te. Il bastone da stocco che ora ti trafigge il cuore porta impresso il tuo nome e la Runa del Sonno Eterno. Dopo averti finito, Mandrake fugge prima che venga dato il grido d'allarme.

70

Il tuo ultimo colpo ha ferito il Ciclope al petto, e lo ha fatto barcollare all'indietro. Il bestione è incapace di controllarsi e, emettendo un ululato spaventoso, precipita nel baratro, la voce che riecheggia nel vuoto. Ti volti e ti incammini su per il sentiero, che passa davanti alla grande bocca di una caverna il cui interno è illuminato da una tremula luce di torcia. Entri nella caverna (vai al **95**) o continui lungo il sentiero (vai al **286**)?

71

La porta del vestibolo si apre un'altra volta e le guardie all'uscio si inchinano quando una donna alta e graziosa, con indosso una cotta di maglia, fa il suo ingresso con passo deciso nella Sala del Trono. I capelli corti e ispidi color grigio ferro, uniti ai calli sulle mani - conseguenza di un regolare uso della spada - conferiscono ancor più potere alla sua presenza. Si tratta della Signora della Forza Gwyneth, Somma Sacerdotessa del Tempio di Dama, vergine dello scudo. Se sei arrivato a termine della terza avventura della serie 'Ninja', "Usurpatore!", e hai ricevuto una statuetta della dea Dama in pegno d'aiuto quando l'Usurpatore fu abbattuto, vai al **211**. Se sei arrivato a termine della terza avventura ma non hai ricevuto la statuetta, preferendo fare affidamento sul popolo, che dopo essere insorto ha soverchiato il giogo del crudele

Usurpatore, vai al **221**. Se non hai letto il terzo libro della serie 'Ninja', "Usurpatore!", vai al **211**.

72

Per un attimo l'uomo spalanca la bocca e balbetta impaurito: «Sull'Isola dei Ladri c'è un Tempio dedicato a Nullaq, la suprema Regina della Malizia, il cui tocco è veleno; molti dei suoi seguaci trovano ricchezza e potere... Ma tu non sembri affatto un adoratore di Nullaq, e immagino che tu conosca le cerimonie cui si deve sottoporre un iniziato! Di certo non starai pensando di entrare a far parte di quel tremendo... ehm... benedetto culto».
«No» tagli corto, «grazie per l'informazione», e lui annuisce sollevato, guardandoti in modo strano. Poi si allontana e ti evita per il resto del viaggio.
Ben presto un'isola si profila in lontananza e un'enorme galea, con la vela singola e una tripla fila di remi, vi passa accanto. Uomini vestiti con corazze, gambiere ed elmetti a cresta muniti di paraguance affollano il ponte, gli scudi rotondi dalle decorazioni multicolori. «Una nave pirata proveniente dall'insenatura dell'isola» borbotta uno dei pescatori. Comunque la nave ignora il vostro piccolo peschereccio; intanto tu prendi la risoluzione di provare a rubare un amuleto di Nullaq. Vai al **96**.

73

Il sesto candidato è una figura che non passa inosservata: si tratta di Foxglove, capo degli Informatori Segreti dell'Usurpatore dell'Ordine del Loto Giallo e sacerdotessa di Nemesi. Donna d'inconsueta bellezza, ha gli occhi truccati e le gote rosse come le cortigiane, tuttavia il suo aspetto rivela una spiccata intelligenza. Ti fa una profonda riverenza, muovendo con grazia lo strascico di piume di pavone, la vita stretta nei scintillanti colori dell'arcobaleno. «Solo Lord Steward ne sa quanto me su questa città e su questa gente» dice. «Ma lo Steward è simbolo della tirannia dell'Usurpatore. Oh, sì... è stato un vero tiranno anche con noi, Vendicatore. Ti consiglio di tenerlo sempre sott'occhio. Potrei io rappresentare quelli che adorano Nemesi e convincerli a passare dalla tua parte dal momento che, anche se hai messo fine al tempo delle nostre leggi, la vita deve continuare. Un saggio regnante deve sempre circondarsi di informatori segreti, e io comando una Società Segreta senza la quale non godresti di neppure un attimo di sicurezza in una città come questa, devastata da continue contese interne». Quando finisce, il suo tono è di sfida, quasi ti stesse ordinando di eleggerla.

Se le chiedi di entrare nella Sala della Stella, vai all'**83**. Se le dai il benservito, vai al **93**.

74

Sei a metà strada dall'isola quando un grande geyser acquatico erompe sotto di te, sollevandoti in aria. Enormi tentacoli liquidi paiono ingoiarti e, per quanto tu faccia, non riesci a sfuggire al loro abbraccio. Il Mare degli Elementi ti risucchia nelle sue profondità: lì il tuo corpo giacerà per sempre.

75

Il Segretario della Camera annuncia che la prima questione da discutere è la proclamazione da parte del Signore della sua personale guardia del corpo. Finora sono stati i monaci di Kwon ad adempiere a questo compito, per il semplice motivo che erano sempre a portata di mano quando avevi bisogno di protezione. Tuttavia, solo come sei in mezzo a tanta gente, in una città in cui molti ti sono ostili, la scelta di una guardia del corpo è cosa non da poco. Scegli di continuare ad avvalerti del servizio dei tuoi vecchi monaci, anche se la loro abilità per quel che riguarda le arti marziali è di molto inferiore a quella che avevano nell'Isola dei Sogni Tranquilli (vai al **175**), oppure nomini Gwyneth (se non l'hai uccisa) capitano della tua guardia del corpo personale composta da vergini dello scudo (vai al **185**)? Se Onikaba e i suoi Samurai erano venuti in tuo aiuto nella terza avventura 'Ninja', intitolata "Usurpatore!", potresti scegliere la tua guardia del

corpo tra queste truppe altamente scelte e leali. Vai al **195**.

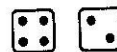
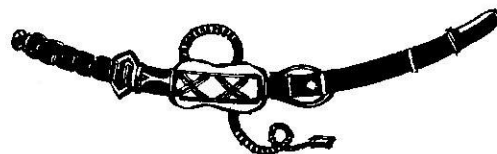
76

Il nemico mira un colpo tremendo contro la tua testa, ma tu anticipi la sua mossa: fai un passo avanti, e fermi la lama con l'avambraccio sinistro, producendo un forte rumore metallico, poi ti volti e lo colpisci alla gola. Se hai la capacità dello Yubi-Jutsu, aggiungi 1 punto ogni volta che lanci i dadi per determinare il Danno.

Sentinella Ninja
Difesa contro il Pugno del Cobra: 8
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado + 1

Se lo hai battuto, vai al **148**. Se è sopravvissuto, tenta lui di sventrarti con la spada. Mentre ti contorci per evitare la maledetta stoccata la tua Difesa è 7. Se sopravvivi, tenti un Atterramento Coda di Drago (vai al **52**), un Calcio del Cavallo Alato (vai al **64**), un altro Colpo del Cobra (torna all'inizio di questo paragrafo) o provi a togliere la spada all'avversario (vai al **160**)?

77

Lo sguardo di Greystaff, quando si rivolge al Consiglio del Re, è al contempo freddo e determinato. Egli si alza in piedi e poi si lancia in un'arringa in cui elenca tutte le malefatte dei sacerdoti di Nemesi e le ingiustizie subite dai templi di Avatar e Kwon. Chiede che al Tempio di Nemesi venga imposta una tassa punitiva di sei talenti e che altri due talenti di tasse vengano imposte al Tempio del Tempo, in modo da riparare ai torti subiti dal suo e dal Tempio di Kwon il Redentore. «Solo in questo modo giustizia sarà fatta» dice e, a fine discorso, è quasi senza fiato e rosso in faccia per la giusta rabbia. Torna al **7**.

78

In fretta e furia togli l'amuleto dal collo della sacerdotessa ma, nell'istante in cui lo tocchi, vieni arso nell'animo da un raggio di energia eterea: il pendente è carico di una forza malefica e tu, suo portatore, ne sei stato intaccato. Perdi definitivamente 1 punto di Energia Interiore e inoltre non potrai superare il punteggio di 4 punti Energia Interiore finché non avrai trovato il modo di redimerti. Ti volti e lasci la stanza, imprecando contro la sfortuna.

Il viaggio di ritorno, ovvero la discesa dalla torre del tempio, è privo di eventi, e ti sistemi per la notte in una vecchia stalla. Ti alzi all'alba e scendi nel porto quasi deserto, dove noti una barca negletta con una singola vela. Sali a bordo, comportandoti come se fossi tu il proprietario dell'imbarcazione, e prendi il

mare aperto. Lasci il porto senza incidenti e navighi ad est, in direzione del sole che sorge e delle Zanne di Nadir. Vai al **38**.

79

Le isole del Mare Interno sono come gioielli smeraldini in una vasta distesa d'acquamarina. Sono terre densamente popolate, la cui gente è dedita alla pesca, al commercio d'olio d'oliva e di conchiglie di Murex, che servono per fabbricare il colore purpureo e per produrre un vino rosso molto forte. Il mare è talmente chiaro che talvolta riesci a vedere dei banchi di pesci rossi e argentei seguire la scia della barca finché non vengono scacciati dalle focene che guizzano allegre fuori dall'acqua. Vai al **38**.

80

Servendoti di tutta la tua forza di volontà, riesci a scrollarti di dosso l'insidioso effetto dell'incantesimo del sacerdote, il quale ringhia per la rabbia e fa un balzo all'indietro, mazza alla mano, mentre tu parti all'attacco. Decidi per un Atterramento a Mulinello (vai al **128**), per un Calcio della Tigre che Salta (vai al **116**) o per un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **104**)?

81

A un tuo comando due monaci dalla tunica rossa gli sbarrano il passo. Senza far clamori, il Lord Steward si lascia accompagnare nelle segrete in tutto silenzio. Nella Sala del trono regna una quiete mortale: hai imprigionato una delle personalità più potenti della città di Irsmuncast senza processo. Quest'atto dispotico non verrà visto di buon occhio. Sottrai 1 al punteggio di Popolarità e vai al **71**.

82

Una raffica di vento per poco non ti fa precipitare giù dal ponte, e il cuore ti balza in petto, ma grazie al tuo superbo senso dell'equilibrio, affinato alla perfezione dopo così tanti anni di allenamento, riesci a mantenerti in posizione. Il Ciclope muggisce e lancia una pietra contro di te. Gioca di nuovo i dadi per la Fortuna mentre cerchi di schivarti, ma sottrai 1 dal tuo Modificatore della Fortuna soltanto per questa giocata, dato che hai pochissimo spazio in cui muoverti. Se la Fortuna ti sorride, vai al **106**; se ti volta le spalle, vai al **118**.

83

Foxglove fa un'altra elegante riverenza ed entra a passo leggero nella Sala della Stella. Tutt'attorno si leva un mormorio d'insoddisfazione, dato che hai scelto il capo della più disprezzata sezione della società di Irsmuncast, l'infame Ordine del Loto Giallo. Sottrai 1 dal tuo punteggio di Popolarità e segna che Foxglove è uno dei tuoi Consiglieri Personali. Se hai già scelto 4 Consiglieri, vai al **13**; altrimenti, vai al **103**.

84

Il Drago sbatte le ali e discende al suolo, la testa rivolta verso il ragazzo, mentre tu afferri una lancia che un soldato in preda al panico ha lasciato cadere. Ti lanci in avanti, nel tentativo di conficcare la lancia nel fianco del Drago (vai al **396**) o corri verso il ragazzo, lo spingi da parte e affronti tu il Drago (vai al **144**)?

85

Il messaggero si allontana, senza aver parlato. Se Lord Steward o Foxglove sono Consiglieri Personali, vai al **115**. Altrimenti, detti una relazione completa sui rapporti avuti in passato con Golspiel e il lupo mannaro affinché venga letta davanti alla corte. Quando, più tardi, il processo si conclude, rimani stupefatto all'udire che la giuria ha assolto e liberato Golspiel. Agendo contro di lui, ora che è stato assolto, rischieresti di danneggiare la tua popolarità, quindi decidi piuttosto di prendere tempo. Entri nella Sala della Stella, abbacchiato e corrucciato. Vai al **145**.

86

Un'isola si profila in lontananza e un'enorme galea, con la vela singola e una tripla fila di remi, vi passa a fianco. Uomini vestiti con corazze, gambiere ed elmetti a cresta muniti di paraguance affollano il ponte, gli scudi rotondi dalle decorazioni multicolori. «Una nave pirata proveniente dall'insenatura dell'isola» borbotta uno dei pescatori. Comunque la nave ignora il vostro piccolo peschereccio. Dovrai entrare nel porto dell'Isola dei Ladri. Vai al **96**.

87

I Consiglieri Personali attendono in silenzio mentre tu rimani a riflettere sulle proposte appena udite. Ricorda che non puoi seguire nessun consiglio che perora la causa del Tempio di Dama se in precedenza lo avevi già esentato dalla tassazione. Che consiglio intendi seguire? Di Parsifal e Lady Gwyneth (vai al **97**), di Greystaff (vai al **107**), di Golspiel (vai al **117**), di Lord Steward (vai al **127**), del Demagogo (vai al **137**) o di Solstice (vai al **147**)?

88

Esamini la posizione del Ninja e il modo in cui si comporta, servendoti dell'Allenamento del Cuore: è

rilassato e pare non serbare nell'animo intenti violenti, almeno per il momento. Sicuro che non nasconda nulla, avanzi verso di lui. Vai al **100**.

89

Blocchi la pesante lama della vergine dello scudo, facendola piroettare e atterrandola con un Calcio del Cavallo Alato, ma un dolore tremendo ti attanaglia la schiena. Non è stato Parsifal a balzare all'attacco, bensì Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas, un vero maestro nel suo campo. La lama che ti penetra nel cuore porta impresso il tuo nome e la Runa del Sonno Eterno. Essa pone fine alla tua vita e al tuo giovane regno, consegnando Irsmuncast nelle mani del caos.

90

Lottando per restare in equilibrio sulla barca, lanci lo Shuriken contro uno degli occhi spalancati del mostro. La stella penetra nella membrana glutinosa e una goccia di sangue verdastro sgorga dalla ferita. Il Kraken dimena i tentacoli, agonizzante, e tu vieni catapultato in aria e poi in acqua. Risalito in superficie, ti accorgi che la barca degli Elfi è intatta, a pochi metri di distanza. È sì capovolta, tuttavia - incredibile ma vero - si raddrizza da sola. Ti guardi intorno in cerca del Kraken, che si sta già immergendo nelle profondità marine per curare la ferita che gli hai inferto. Raggiungi la barca a nuoto e lì giaci disteso per un paio di secondi, annaspando in cerca di aria dopo la dura prova.

Ora l'isolotto è vicino e ben presto raggiungi la spiaggia. L'isola è circolare e misura poche centinaia di metri di diametro; è priva di vegetazione e l'aria è fredda e umida, anche se in battuta di sole. Al centro c'è un banco di nebbia, statico e immobile.

Ci cammini dentro, e la nube ti avvolge, portando il suo gelo dentro alle tue ossa. Poi emergi in una radura delimitata dalla nebbia, illuminata dalla debole luce che riesce a trapelare. In un angolo c'è un mucchio di resti scheletrici, davanti ai quali si erge una Bestia Demoniaca, un umanoide con braccia lunghe e grandi che pendono fino a terra e mani sproporzionate, dotate di tremendi artigli neri. Il mostro sta in posizione semi accovacciata e semi eretta su due lunghe gambe, le cui cosce si sono sviluppate per il salto. La pelle apparentemente senza vita è grigia e rugosa; la testa, vagamente elfica, è bulbosa e deforme. Dei grandi denti ingialliti si protendono dalla bocca bavosa, mentre i lunghi capelli sottili e lisci sono ingarbugliati per la sporcizia. Il mostro ha gli occhi cupi e privi d'intelligenza, i quali, tuttavia, sembrano brillare di perfida luce rossa. La bellezza e la grazia degli Elfi in questa mostruosa creatura si è trasformata in maligna grettezza.

La Bestia Demoniaca emette un ringhio dal fondo della gola, poi abbassa la testa, e dei lampi di energia scarlatta si sprigionano dai suoi occhi, puntati su di te. Se hai la capacità dell'Acrobatismo, vai al **302**. Altrimenti la tua Difesa mentre cerchi di schivare l'attacco magico è 6; non puoi parare un attacco del genere. Se vieni colpito, vai al **264**; se riesci a schivarti, vai al **276**.

91

In un batter d'occhio scagli una stella da lancio a cinque punte mirando alla testa dello Steward. Lancia i dadi per lo Shuriken. Se ottieni da 9 a 12, vai al **111**; se ottieni da 6 a 8, vai al **121**. Se il numero uscito va da 2 a 5, vai al **131**.

92

Fai del tuo meglio ma non riesci a scrollarti di dosso l'insidioso effetto dell'incantesimo del sacerdote e all'improvviso ti senti stanchissimo, le braccia e le gambe pesanti come piombo e i riflessi pressoché inesistenti. Sottrai 2 da tutti i tuoi Modificatori soltanto per questo attacco. Se riesci ad uccidere il sacerdote, l'incantesimo svanisce e i tuoi Modificatori tornano normali. Il sacerdote solleva la mazza e ghigna malvagiamente mentre ti lanci all'attacco. Provi con un Atterramento a Mulinello (vai al **128**), con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **116**) o con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **104**)?

93

Foxglove fa un'elegante riverenza ed esce con passo leggero dalla sala, naso all'insù, mentre da alcuni dei cortigiani si leva un sospiro di sollievo. Vai al **103**.

94

Una raffica di vento particolarmente forte ti fa perdere l'equilibrio, tanto che traballi pericolosamente sul bordo del ponte. Neppure il tuo impareggiabile senso dell'equilibrio, affinato fino alla perfezione dopo tutti questi anni di allenamento, può aiutarti a riacquistare stabilità, e cadi. Vai al **130**.

95

Entri nella tana del Ciclope; qui aleggia un tremendo fetore di carne marcia ed escrementi che ti offende le narici. Lo stomaco stretto da conati di vomito, ti guardi intorno: disordine e sporcizia regnano ovunque; in un angolo vedi un mucchio di armi, vestiti e ossa spezzate, i resti di altre vittime sfortunate. Frughi nel mucchio (vai al **274**) o lasci la caverna e prosegui su per il sentiero (vai al **286**)?

96

La corvetta del peschereccio scivola nel porto dell'Isola dei Ladri. Galee a dozzine, triremi e biremi, si susseguono per tutta la lunghezza dei moli di legno. Tutt'attorno c'è un grande affaccendarsi: gruppi di navi pirata armate di tutto punto sfrecciano sulle onde mentre una nave carica di bottino e distrutta da chissà quale battaglia entra sgangheratamente in porto. Sui moli si accalcano folle di marinai, sgozzatori, furfanti e gente della peggior specie; è evidente che la maggiore attività dell'isola è la pirateria. La tua piccola imbarcazione di fatto viene del tutto ignorata e tu sei libero di sbarcare sulla banchina. Il peschereccio si gira e riparte immediatamente, senza neppure un saluto, dato che il capitano non vede l'ora di andarsene da questo posto. Decidi di esplorare il porto per vedere cosa ne puoi trarre. Dopo una visita a un negozio di vestiario entri nel porto vero e proprio con l'aspetto di

un pirata in piena regola; almeno l'occhio mancante sarà abbastanza convincente, pensi amaramente.
Bighelloni per circa mezz'ora e poi decidi di tagliare per un vicolo stretto; emergi proprio di fronte a un grande tempio di pietra color ebano, con spire e torrette che si stagliano verso il cielo in modo apparentemente casuale. Le enormi porte di smalto rosso laccato, adorne di simboli di ragni stilizzati, vengono attraversate da sacerdotesse vestite in rosso e nero. Alcuni dei contrafforti sono congiunti all'edificio principale per mezzo di archi dai motivi a ragnatela, i quali fanno pensare all'intero palazzo come alla dimora di un grande ragno. Capisci che si tratta di un Tempio di Nullaq, di «Colei che governa nell'invidia e nella malizia». Mentre lo fissi, chiedendoti come si possa arrivare al punto di adorare divinità così malvagie, un rumore alle tue spalle ti induce a voltarti. È una sacerdotessa di Nullaq, ovviamente d'alto rango dato che due eunuchi, entrambi nudi fino alla cintola, le fanno da guardie del corpo. Sono alti e muscolosi, tutti cosparsi di grasso e armati di enormi scimitarre.
Il piccolo seguito esce dal vicolo e continua per la sua strada verso il tempio, passando davanti alla gente comune. La sacerdotessa, in rosso e nero, ha una strana acconciatura, fatta con della pelle conciata, modellata in modo da sembrare il corpo rigonfio di un ragno, una vista alquanto ripugnante. I tuoi occhi scendono poi sul complicato abbigliamento della donna e vanno a soffermarsi sul ciondolo appeso a una grossa catena che la donna porta al collo: il gingillo è di pietra onice, adorno di diamanti scintillanti e a

forma di calamaro... un Amuleto di Nullaq. Non è il caso di attaccare adesso, quindi lasci che il gruppetto entri nel tempio.
Hai assoluto bisogno di quell'amuleto; ti nascondi su un tetto del vicolo nella speranza che passi un'altra sacerdotessa, per poterle tendere un'imboscata (vai al **110**), cerchi di fare irruzione nel tempio per rubarne uno (vai al **134**) o aspetti che la cerimonia sia cominciata prima di entrare nel tempio (vai al **122**)?

97

I capi dei templi di Kwon e di Dama hanno proposto un ingiusto regolamento di conti nei confronti del Tempio di Nemesi, dato che l'Usurpatore aveva tenuto per sé la maggior parte del denaro e l'aveva scialacquato o spedito al di là della pianura, in chissà quali oscure casseforti tra i fuochi dell'Abisso. Comunque con questa mossa ti guadagni la simpatia della gente: aggiungi 1 punto alla tua Popolarità. Se l'esercito dell'Usurpatore esiste ancora, vai al **157**; altrimenti hai racimolato sei talenti nelle casse del tesoro. Se bastano per andare incontro alle spese della corona, sei riuscito nella difficile operazione della tassazione; altrimenti non puoi permetterti di affrontare tutti i debiti della Corona. In questo caso la gente non si fida di te o pensa che tu sia un Signore Supremo dal carattere debole: sottrai 1 punto dalla tua Popolarità per ogni talento che non puoi permetterti di pagare. Se ora la tua Popolarità è 0 o meno, vai al **167**. Se è maggiore di 0, vai al **415**.

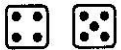
98

Spicchi un gran salto e con una capriola voli oltre la coda del mostro alato. Atterri agilmente; con un sibilo di rabbia, il dragone si volta ad affrontarti, apre la bocca ed emette un fascio di energia che sta per abbattersi su di te. Mentre cerchi di schivare il fascio, la tua Difesa è 6. Se vieni colpito, vai al **198**; se il lampo ti manca, vai al **228**.

99

La folla si sente oltraggiata e impaurita quando emani l'editto che proibisce a Gwyneth di marciare in battaglia. La tua popolarità va in crisi: la fiducia della gente nel tuo governo è fortemente scossa mentre attende smarrita che le Creature del Rift prendano d'assedio la loro città. Togli 2 punti al tuo punteggio di Popolarità: se ora il punteggio è inferiore a 0, vai al **167**; altrimenti, vai al **109**.

100

Superi lentamente il Ninja, i cui occhi ti seguono guardinghi mentre vi arrampicate a fatica su per la parete rocciosa. Avverti il suo sguardo bruciante e senti una specie di brivido correrti giù per la schiena, ma resisti alla tentazione di voltarti e continui a salire. Il tutto si svolge in pochi minuti, che però a te sembrano un'eternità, anche perché trovi difficile credere che il Ninja abbia intenzione di lasciarti passare tanto tranquillamente. Comunque non succede nulla, e ben presto ti ritrovi in piedi alla base delle tre Rocce Senza Speranza, che incombono innanzi a te.

Da lassù la vista è davvero mozzafiato: sotto di te, infatti, si apre una magnifica vallata circondata da picchi montuosi. A differenza delle aride e spoglie distese delle Montagne della Solitudine Perenne, questa è una valle lussuriosa e verdeggiante. È la Valle dello Scorpione, una delle zone più pericolose di Orb, nella quale vengono allenati i Ninja di Nemesi dal cuore tenebroso. In mezzo alla vallata, sterminati campi coltivati circondano un piccolo agglomerato di edifici, mentre il villaggio è racchiuso da una muraglia di pietra alta quanto un uomo. Segui una mulattiera in discesa. Vai al **124**.

101

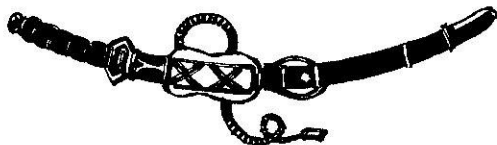
Lord Steward esce con passo regale dalla stanza e un generale sospiro di sollievo si leva tra i sudditi di corte e gli altri presenti. Vai al **71**.

102

Ben presto la barca ti porta nel Porto di Tor, una bellissima città disposta all'interno di varie muraglie di roccia bianca che si stagliano verso il cielo. Numerose galee, imbarcazioni a due e a tre remi, sono ancorate lì vicino. Alcune vele recano impresse una spada danzante con una pergamena fiorita e una mano aperta, il simbolo di Gauss, dio-saggio trasformatosi poi in dio-guerriero; altre sono decorate da una stella rossa su sfondo bianco, il simbolo del dio Rocheval, signore dei Paladini e dei Cavalieri Erranti. Guerrieri con addosso corazze d'armatura muniti di gambiere, scudi rotondi ed elmetti con la cresta e armati di picche alte cinque metri pattugliano il porto e sorvegliano le mura cittadine.
Quando sbarchi sull'affollata banchina noti che in città c'è qualcosa di strano. Da tutte le cime dei tetti e dalle mura fuoriescono tremende punte lunghe almeno un metro e mezzo. Sulla cresta delle muraglie ci sono molte torri, e su ciascuna torre numerose guardie che tengono d'occhio il cielo ma non il territorio circostante. Sono armate di enormi balestre, grandi marchingegni simili ad archi puntati verso il cielo. Delle reti si estendono tra le varie torri, tanto che l'intera città ne sembra invasa. Si può solo presumere che Tor sia esposta a una terribile minaccia proveniente dal cielo; decidi di investigare; tanto, anche se non scovassi nulla di utile, dovresti comunque aspettare il calar delle tenebre per rubare un'altra barca. Vai al **33**.

103

Appena lo strascico di piume di pavone di Foxglove esce frusciando dalla Sala del Trono, un uomo alto e magro, con un vestito grigio e bianco dalla larga cintura bianca, compare davanti al trono, come se fosse uscito dal nulla. Si inchina lentamente e dice: «Salve Signore Supremo». È Solstice, Alto Sacerdote del Tempio del Tempo. Aggiunge solo un'altra cosa: «Il Tempo è dalla tua parte», poi rimane in attesa di una tua decisione. Il nobile volto è segnato dagli anni, ma la saggezza che dimora nei suoi occhi è la saggezza dei secoli. Con tutti i loro leggendari poteri, in passato i sacerdoti del Tempo non avevano mosso neanche un dito per aiutarti contro l'Usurpatore ed ora ti viene da

chiederti se l'appoggio che ti darebbe Solstice sia indispensabile. Lo inviti ad entrare nella Sala della Stella (vai al **113**) o gli dai il benservito (vai al **123**)?

104

Quando il sacerdote abbatte su di te la sua mazza, tu la schivi con l'avambraccio e fai un passo avanti, colpendolo alla nuca.

Sacerdote di Nemesi
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 8
Resistenza: 11
Danno: 1 Dado + 1

Se vinci, vai al **140**. Se sopravvive, il sacerdote fa roteare la mazza con l'intenzione di calarla sulla tua testa. Mentre cerchi di abbassarti per schivarla la tua Difesa è 7. Se sopravvivi, tenti un Calcio della Tigre che Salta (vai al **116**), un Atterramento a Mulinello, (vai al **128**) o un altro Colpo della Zampa di Tigre (torna all'inizio di questo paragrafo)?

105

Uno sferragliare d'armatura anticipa l'arrivo del messaggero: è un uomo molto alto, oltre due metri, grosso e forzuto, la faccia scura e coperta di rughe sfigurata da una cicatrice purpurea che parte dall'alta attaccatura dei capelli e scende fino all'orecchio; inoltre l'uomo porta una benda dorata sull'occhio, indossa un'armatura di metallo con dei fregi ornamentali, tipici della sua compagnia, e per qualche ragione i servitori gli hanno permesso di esibire alla tua presenza la sua spada.
«Dato che non ho ottenuto un'udienza privata, non posso consegnare il messaggio, Vostra Maestà» dice. Fa un profondo inchino ed esce dalla Sala dei Banchetti, lasciandoti pieno di curiosità riguardo il contenuto del messaggio.
Se Lord Steward o Foxglove sono membri del Consiglio del Re della Sala della Stella, vai al **115**. Altrimenti, quando più tardi il processo si conclude, rimani stupefatto all'udire che la giuria ha assolto Golspiel per il crimine di Alto Tradimento e l'ha liberato. Agendo contro di lui ora che è stato assolto rischieresti di minare la tua popolarità, quindi decidi piuttosto di prendere tempo. Entri nella Sala della Stella, abbacchiato e corrucciato. Vai al **145**.

106

La roccia ti vola sopra la testa e va a sfracellarsi alle tue spalle, facendo tremare pericolosamente il ponte. Arrivi in fondo e salti su una larga protuberanza rocciosa mentre poco più in là il Ciclope ruggisce per la rabbia. Dietro di lui un sentiero serpeggia in salita e poi scompare dietro un affioramento di roccia alterato dagli agenti atmosferici. Vai al **142**.

107

Segui il consiglio di Greystaff, Alto Sacerdote del tempio di Avatar, e la tua decisione di multare il Tempio di Nemesi e di tassare pesantemente il Tempio del Tempo divide in due la popolazione; la multa ai seguaci di Nemesi è ingiusta, dato che l'Usurpatore aveva tenuto per sé la maggior parte del denaro e l'aveva scialacquato oppure destinato a chissà quale oscuro forziere in mezzo ai fuochi dell'Abisso. Se l'esercito dell'Usurpatore esiste ancora, vai al **157**. Altrimenti, vai al **187**.

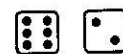
108

«Qual buon vento ti porta nella Foresta delle Fiabe, mortale?» Sentendo che puoi fidarti di questo Elfo gli racconti di te, della città di Irsmuncast, dello Scettro e del Globo che ti servono per prevalere contro le forze del male che minacciano le terre degli uomini del nord. Gli dici che devi superare le Fauci di Nadir e, d'impulso, gli chiedi aiuto.
«Le questioni degli uomini non sono affari degli Elfi, Vendicatore. Perché dovremmo aiutarti?»
Offri all'Elfo tutto l'oro e le gemme che possiedi (vai al **216**), gli dici che a fare la guardia al Globo e allo Scettro sull'isola c'è una Bestia Demoniaca e che la ucciderai (vai al **234**) o gli dici che Galanwiel e la sua gente saranno sempre i benvenuti nella città di Irsmuncast se lui ti aiuta (vai al **306**)?

109

Quando il battaglione attraversa il Fiume degli Animali in vista delle torri di Irsmuncast, il tuo esercito non è ancora pronto per intraprendere una campagna di grosse dimensioni contro le Creature del Rift, quindi ordini ai soldati di occuparsi della difesa delle mura. La battaglia è durissima, ma gli Elfi Oscuri vengono respinti prima che i Troll delle Caverne, al riparo di enormi macchine d'assedio mimetizzate con pelli bagnate, possano scalzare le fondamenta della città. Le forze attaccanti si ritirano per raggrupparsi, ma è solo la quiete prima della tempesta. Vai al **119**.

110

Ti arrampichi con mani e piedi sui tetti del vicolo e trovi un posto adatto per nasconderti, dietro a un camino intonacato sul retro di una bottega da maniscalco. Poca gente passa da queste parti finché non cala la notte. Rimani ad attendere immobile per molte ore finché un'altra sacerdotessa di Nullaq, anche lei scortata da due eunuchi, non appare lungo il vicolo: fortunatamente anch'essa porta al collo un amuleto col simbolo della sua casta. I tre passano proprio sotto di te. Se sei in grado di lanciare Aghi Avvelenati, puoi

saltare di sotto e sputarne uno contro il collo della donna (vai al **386**); se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, puoi saltarle alle spalle e sferrarle un Colpo della Zampa di Tigre alla nuca (vai al **398**). Se non hai nessuna di queste capacità o preferisci non rischiare, dovrai saltarle alle spalle e usare la Garrotta (vai al **408**).

111

L'affilatissima stella da lancio è andata a conficcarsi nella testa dello Steward prima che qualcuno dei presenti nella Sala del Trono si sia reso conto di quello che hai fatto. Lo sfortunato crolla sul pavimento di marmo, morto stecchito. Due servitori trascinano fuori il suo corpo e un terzo ti consegna l'anello di giada viola che il sacerdote portava al dito; segnalo sul Foglio d'Identità. Un cupo silenzio regna in sala mentre aspetti il prossimo candidato: senza dubbio hai intimorito i tuoi nuovi sudditi, ma un atto così dispotico, l'uccisione subitanea di uno dei cittadini più potenti, è di cattivo augurio per la tua sovranità futura. Sottrai 1 dal punteggio di Popolarità e vai al **71**.

112

Avanzi lentamente e ad un tratto sferri un Calcio del Cavallo Alato. Il tuo attacco lo coglie di sorpresa, ma il Ninja ha riflessi prontissimi, tanto che riesce a fermare il tuo piede con la mano. «Non sei dello Scorpione! Preparati a morire!» e detto ciò porta la mano dietro la schiena e sfodera lo spadino con velocità sorprendente. Vi muovete entrambi lentamente e con circospezione. L'altro Ninja tiene la spada al fianco, poi lancia un grido gutturale e affonda l'arma per ferirti alla gamba. Balzi agilmente in aria evitando così la spada luccicante e sferri a tua volta un attacco. Tenti un Atterramento Coda di Drago (vai al **52**), un Calcio del Cavallo Alato (vai al **64**) o ti avvicini e gli assesti un Colpo del Cobra alla gola (vai al **76**)?

113

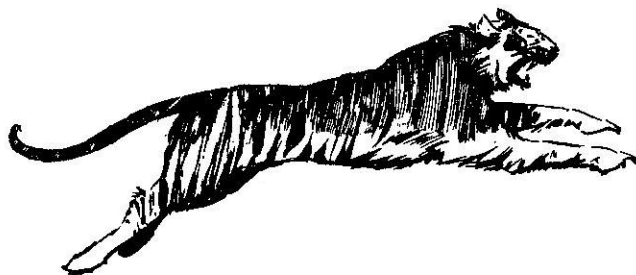
Ti si offusca la vista. Solstice sembra scomparire e riapparire innanzi ai tuoi occhi; poi, senza parole, l'Alto Sacerdote del Tempio del Tempo si incammina a passo lento verso la Sala del Consiglio, quasi soffrisse di una malattia devastante. Segna che è uno dei tuoi Consiglieri Personali. Se ne hai già scelti quattro, vai al **13**; altrimenti, vai al **133**.

114

Ti avvicini con circospezione ad una delle guardie nel tentativo di mandarla a gambe all'aria. Scegli chi vuoi attaccare.

	Prima Guardia del Corpo	Seconda Guardia del Corpo
Difesa contro il Pugno di Ferro:	5	6
Resistenza:	9	8
Danno:	1 Dado + 2	1 Dado + 2

Se l'atterramento ha successo, l'eunuco cade in avanti mentre tu ti prepari a sferrargli un Colpo della Zampa

di Tigre sul collo. La sua Difesa è 4, e se lo colpisci aggiungi 2 al danno inflitto. Se entrambi gli eunuchi sono morti, vai al **78**. Se uno dei due sopravvive, ti attacca con la scimitarra seghettata. Se entrambi sono vivi, la tua Difesa è 6, ma puoi parare un solo attacco. Se ne rimane vivo solo uno, la tua Difesa è 8. Se sopravvivi, puoi tentare un Pugno di Ferro (vai al **50**) o un Calcio della Tigre che Salta (vai al **66**).

115

I rappresentanti degli adoratori di Nemesis hanno formulato un piano. Parlando dalla piattaforma sottostante il tavolo ovale, dal quale i membri del consiglio si rivolgono alla Camera del Consiglio, Lord Steward e Foxglove ti espongono unitamente la loro strategia. Per cominciare, Foxglove - che oggi indossa una veste nera e scarlatta che le lascia le spalle nude - ti avverte che, se non verranno presi provvedimenti diversi, la giuria verrà corrotta prima del processo e Golspiel assolto. Ti invita a servirti dell'Ordine del Loto Giallo per tenere sotto sorveglianza i giurati. Lo Steward, ancora vestito in nero e argento, solenne come sempre, suggerisce poi che, agendo con astuzia, il processo di Golspiel potrebbe segnare la fine dei tuoi problemi finanziari. «Golspiel è l'uomo più ricco della città e di gran lunga il più marcio e corrotto. Confiscagli ciò che possiede, e il tesoro strariperà, così sarai in grado di regnare a tuo piacimento, invece di dover affrontare grossi sacrifici». Chiaramente Golspiel non è amato da nessuno. Ringrazi i due per il consiglio e agisci di conseguenza (vai al **155**) o rifiuti il piano, dicendo che la giustizia deve avere il suo corso (vai al **165**)?

116

Spicchi un gran salto e colpisci la testa del sacerdote con forza micidiale.

Sacerdote di Nemesi
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Resistenza: 11
Danno: 1 Dado + 1

Se vinci, vai al **140**. Se rimane in piedi, il sacerdote tenta di colpirti con la mazza allo stomaco. Mentre cerchi di schivare l'attacco, la tua Difesa è 7. Se sopravvivi, tenti con un atterramento a Mulinello (vai al **128**), un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **104**) o con un altro Calcio della Tigre che Salta (torna all'inizio di questo paragrafo)?

117

In fatto di denaro, Golspiel Lingua d'Argento è un vero genio. Il tuo sistema di tassazione viene conside-

rato giusto ed efficace anche se molti desideravano che multassi più pesantemente il tempio di Nemesi. Comunque, dalla vendita delle Indulgenze e dalle tasse sui templi il tesoro riceve sette talenti d'oro. Se questi non bastano per affrontare tutti i debiti della Corona, la gente non si fida di te o pensa che tu sia un Signore Supremo dal carattere debole: sottrai 1 punto dalla tua Popolarità per ogni talento che non puoi permetterti di pagare. Se la tua Popolarità è 0 o meno, vai al **167**; se è maggiore di 0, vai al **415**.

118

La pietra, grande all'incirca quanto il tuo petto, cade sulla tua spalla e te la intorpidisce per il forte dolore. Perdi 3 punti di Resistenza. Inoltre l'impatto ti scaraventa giù dal ponte. Vai al **130**.

119

Stanco di startene rinchiuso a Palazzo, privo di qualsiasi contatto con la gente comune, decidi di travestirti da viandante e di andare a passeggiare per le strade. Le mura cittadine alla frontiera con l'Edge hanno subito lievi danni, e gli uomini lavorano di buona lena per ripararle prima del prossimo assedio. Sei intento ad osservarli quando vieni avvicinato da una ragazzina che ti saluta per nome con voce trasognata e dice: «Dà ascolto ai tuoi sogni, Vendicatore; ti mostreranno il cammino». Dopo averti comunicato il messaggio, la fanciulla scuote la testa come per riaversi da un sogno; lo sguardo vitreo lascia i suoi occhi e lei, riconoscendo in te un completo sconosciuto, grida e fugge lontano.

Quella notte vai a dormire ripensando allo strano incontro e finalmente la voce di Kwon il Redentore viene nei tuoi sogni a suggerirti il cammino: «Fin dai gloriosi giorni di Teleman I, il governatore di Irsmuncast, mi sono servito di due potenti artefatti: lo Scettro e il Globo. Essi furono sottratti a tuo padre e portati sulle Montagne della Solitudine Perenne. Senza questi artefatti, Vendicatore, il tuo regno è destinato a fallire. All'interno di queste montagne c'è la Valle degli Scorpioni, dove i tremendi Ninja dell'Arte dello Scorpione vivono e si allenano. Laggiù dovrai sconfiggere il Grande Maestro dell'Ombra, dato che è lui a sapere dove si trovano lo Scettro e il Globo.

Ti svegli il mattino seguente, col fermo proposito di partire alla ricerca di Globo e Scettro. Vai al **399**.

120

Il più velocemente possibile, sputi un ago contro uno degli occhi glutinosi del mostro. L'ago vi penetra e scompare, ed è tanto piccolo che il Kraken non si accorge neppure di quell'attacco, mentre il veleno non fa nessun effetto. Il mostro inclina la barca, ti fa scivolare nella sua bocca, e un attimo dopo il suo enorme becco affilato ti trancia in due. La morte è istantanea.

121

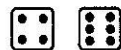
La stella da lancio va a conficcarsi nella spalla di Lord Steward prima che qualcuno dei presenti in sala abbia il tempo di rendersi conto di quello che sta succedendo. Lord Steward si volta di scatto, il mantello che

volteggia come una spirale nera e argentea, simbolo di Nemesi. Allora una colonna di fuoco argenteo si leva sopra di lui, una cascata di fiamme color della luna. Lord Steward è ricorso all'incantesimo del Fuoco Purificatore ed ora le fiamme chiare volteggiano verso di te. Ti tuffi dietro un gruppo di sudditi di corte (vai al **141**); fai un salto mortale oltre il fuoco; sempre se possiedi la capacità dell'Acrobatismo (vai al **151**); provi a non credere al fuoco, tutto sommato forse solo un'illusione (vai al **161**) o ordini allo Steward di disperdere il suo magico fuoco di morte (vai al **171**)?

122

È proprio in questa notte che numerosi secolari adoratori di Nullaq - semplici cittadini di questo porto di ladri - cominciano ad entrare nel tempio. Se sei un abile Arrampicatore, puoi scalare un tetto e cercare di arrivare in cima ad una delle torrette del tempio, mentre le guardie e le sacerdotesse sono impegnate nella cerimonia che sta per avere luogo, (vai al **156**). Se non sei un bravo Arrampicatore o non vuoi scalare la torre, puoi unirti alla lunga processione di adoratori (vai al **278**).

123

Solstice annuisce lentamente con la testa e poi, con voce appesantita dalla noia, dice: «Il regno di tuo padre e dell'Usurpatore, ai miei occhi, sono solo fugaci episodi insignificanti. Per te sarà lo stesso. Non importa come andrà a finire, tanto l'esito finale non

sarà diverso». E con ciò si allontana mentre in sala regna una confusione generale. Vai al **411**.

124

Ben presto individui delle piccole figure che si muovono tra i campi e gli edifici e decidi di lasciare il sentiero, tenendoti al margine della vallata in modo da avvicinarti al villaggio senza farti vedere. Non c'è nulla che suggerisca la presenza di Ninja nel villaggio, ma hai la certezza che tutti quei contadini rozzi d'aspetto, come pure i montanari, siano adepti dell'Arte dello Scorpione sotto mentite spoglie. Neppure gli edifici sembrano abbastanza grandi per essere sale d'allenamento, e nulla lascia presupporre che questa sia la sola altra Ryu - o scuola - dell'Arte dello Scorpione in tutta Orb, oltre a quella dell'Isola dell'Abbondanza. Scendi direttamente al villaggio (vai al **196**) o ti nascondi finché non cala la notte (vai al **208**)?

125

Accetti l'offerta dei dieci talenti d'oro e lasci libero Golspiel. Come stabilito, dieci muli carichi d'oro giungono a palazzo prima del tramonto. Il tesoro non è mai stato così pieno, ma la voce che Golspiel ti ha comprato, come aveva fatto con quelli che ti avevano preceduto, dilaga in città come un incendio. La tua popolarità diminuisce, dato che ora vieni considerato poco più di un ufficiale che accetta mance da chiunque: sottrai 1 al tuo punteggio di Popolarità e vai al **145**.

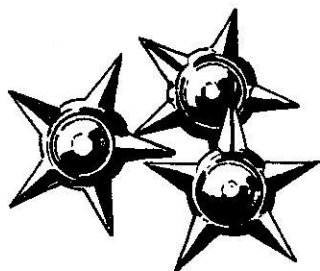
126

La punta della lancia va a sbattere contro le scaglie del Drago, dure come il ferro, senza procurargli alcun danno. La bestia, intanto, porta la testa in avanti e ingoia il ragazzo in un sol boccone. Dietro di te senti un grido di rabbia disperata: è il Paladino, il quale immediatamente parte alla carica gridando come un folle. La bianca spada affonda nelle scaglie della bestia con estrema facilità, e dalla ferita fuoriesce del sangue denso e nero. Il Drago indietreggia ruggendo, e il Paladino gli conficca la spada nel ventre. Allora la bestia cerca di scappare, ma l'attacco del prode guerriero è implacabile: con tre colpi di spada egli mozza un'ala alla bestiaccia e ben presto è tutto finito. Non hai mai sentito di un Drago vinto con tanta facilità da un uomo solo. A quella vista, sgomenti, gli altri Draghi rinunciano all'attacco. Con la mente altrove, il Paladino ti ringrazia per aver cercato di aiutarlo, ma poi si volta e si allontana a testa bassa, sconvolto dal dolore.

Non c'è più nulla da fare, qui, quindi decidi di partire: ti affretti a scendere in porto dove trovi facilmente l'imbarcazione che fa al caso tuo. Nei paraggi non c'è nessuno. La barca ha una vela singola e sembra abbastanza solida e affidabile; ben presto la città sparisce alla vista quando entri in mare aperto. Vai al **79**.

127

La notizia che hai deciso di seguire la proposta dello Steward fa un gran scalpore. La gente è arrabbiata perché non hai voluto punire i sacerdoti di Nemesi con

una tassa più pesante: sottrai 1 punto dalla tua Popolarità. Ora nelle casse del tesoro ci sono cinque talenti: se questi non sono sufficienti a coprire tutte le spese della Corona che devi affrontare, la gente non si fida di te oppure pensa che tu sia un Signore Supremo dal carattere debole: sottrai 1 punto dalla tua Popolarità per ogni talento che non puoi permetterti di pagare. Se la tua Popolarità è 0 o meno, vai al **167**; se è maggiore di 0, vai al **415**.

128

Appena il sacerdote fa partire la mazza contro la tua testa, tu fai un passo indietro, gli afferri il polso, allunghi l'altra mano e gli afferri le vesti, pronto a scaraventarlo contro la parete. Purtroppo, però, l'adoratore di Nemesis pronuncia una parola magica che tu non capisci, ed ecco che una scarica d'energia fuoriesce dal suo braccio, passa nel tuo corpo e ti fa perdere 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, il sacerdote ride e ti si avvicina, ma tu riesci a riprenderti in fretta e a contrattaccare. Tenti un Calcio della Tigre che Salta (vai al **116**) o un Colpo Zampa di Tigre (vai al **104**)?

129

Il monaco fa una smorfia di dolore quando la tua Manica di Ferro gli squarcia la pelle e, mentre tu ti schivi, vola sopra la tua testa per poi accasciarsi a terra dietro di te. Ti affretti a raggiungere Parsifal che, stranamente, si è già rialzato in piedi e tira fuori un bastone da stocco da sotto le pieghe del vestito, rivelando così un petto sorprendentemente muscoloso. Ti blocchi per lo spavento, e un attimo dopo un liquido acido fuoriesce dalla punta dell'arma, come per magia, accecandoti. Ti sei accorto troppo tardi che l'uomo di fronte a te non è Parsifal, bensì un impostore, Mandrake, il Maestro degli Assassini della città settentrionale di Wargrave Abbas, adoratore di Torremalku l'Assassino, il dio portatore di morte certa a mendicanti e re. Colto dalla disperazione assumi una posizione difensiva e muovi le mani alla cieca, ma Mandrake sa bene il fatto suo. Il bastone da stocco porta impresso il tuo nome e la Runa del Sonno Eterno. Un'abile stoccata e ti trafigge il cuore, mettendo fine alla tua vita. Mandrake uccide poi le tue guardie del corpo e fugge prima che venga dato l'allarme.

130

Precipiti, e il mondo intero sembra girarti intorno. Atterri sulla rete, dove giaci senza fiato, rimbalzando su e giù, al di sopra del pavimento del baratro e nascosto tra le basse, bassissime ombre. Il Ciclope ride trionfante. Si china sul margine del baratro e afferra le corde che sostengono la rete. Stando seduto sul ponte, avanza a cavalcioni fino all'altra sponda del

baratro ed afferra l'altro capo della rete. Poi torna nuovamente dove l'avevi visto apparire e lascia andare la rete, non smettendo un attimo di beffarsi di te.
La rete si allenta e tu provi una grande spavento nell'attimo in cui cadi verso il basso, ma il Ciclope riesce benissimo a sostenere il tuo peso. Mentre te ne stai appeso in questo modo, la creatura ti fa ondeggiare e girare finché non sei completamente avviluppato nella rete, poi ti tira su e si allontana con passo pesante trascinandoti dietro di sé. Più avanti si profila l'oscura apertura di una caverna; il Ciclope ti trascina al suo l'interno e ti scaraventa in un angolo. La caverna puzza di carne marcia e inoltre c'è un terribile tanfo di escrementi.
Stavolta sei proprio intrappolato nella rete, incapace di muoverti. Il Ciclope comincia ad ammucchiare della legna in un vecchio focolare di pietra, bofonchiando qualcosa come «Che bell'arrosto di uomo» e leccandosi le labbra. Un mucchio di vecchie ossa sgranocchiate e triturate sono la prova delle sue orribili abitudini mangerecce. Vestiti, armi e cose simili sono accatastate in un angolo, oggetti personali di altri malcapitati. Se possiedi la capacità dell'Evasione, vai al **154**. Altrimenti vai al **166**.

131

La stella da lancio va a conficcarsi nell'architrave proprio sopra la testa dello Steward, il quale non si scompone e continua imperterrito a incedere verso la porta. Se attendi in silenzio l'arrivo del prossimo candidato, vai al **71**. Se ordini che Lord Steward venga messo in catene nelle segrete, vai all'**81**.

132

Il Signore degli Elfi ti osserva da vicino, poi dice: «Dato che sei un Amico degli Elfi, ti do il benvenuto. Come mai hai fatto amicizia con noi Elfi?» Gli narri la storia di Lithuel e quando finisci il viso dell'Elfo ha un'espressione triste: «Un giorno o l'altro ci vendicheremo di quell'infame Ordine di Nullaq», poi ti sorride e aggiunge: «Sono al tuo servizio, signore. Chiedi e faremo del nostro meglio per aiutarti». Gli racconti dunque della missione, ed egli ascolta pensieroso le tue parole. «Passare le Zanne di Nadir ed entrare nel Mare degli Elementi è un'impresa azzardata, ma noi possiamo aiutarti. Seguici». Segui gli Elfi nella foresta finché non giungi in un luogo in cui gli alberi sono meno fitti ma di gran lunga più alti. Ciascun albero costituisce un'abitazione a tre livelli di una famiglia di Elfi. Vieni accompagnato fino alla riva di un ruscello dove si trovano ancorate diverse barche. Sono di legno bianco, con dei bellissimi cigni intarsiati a prua.
«Queste sono barche magiche, mortale, e rispondono ai comandi che dai loro a voce. Devi soltanto dire alla barca la direzione che desideri prendere ed essa ti porterà dove vuoi. Con una di queste riuscirai a superare anche le Zanne di Nadir».
Il Signore degli Elfi ti augura ogni bene e ti informa che il ruscello Greenfen sfocia nel Mare Interno. «Per raggiungere le Zanne va a nord e poi ad est». Sali su

una delle barche e un Elfo ti spinge in acqua. Ordini alla barca di andare diritta e questa comincia tranquilla la sua navigazione. Vai al **252**.

133

Solstice sparisce improvvisamente e si volatilizza con un rumore simile a uno scoppio di tuono. Tremi nell'attesa che quei vecchi occhi ossessionanti riappaiano, ma trasali per la sorpresa quando l'usciere, che a quanto pare ha assistito alla comparsa di Solstice una sola volta, spalanca nuovamente le porte per fare entrare Parsifal. Il suo corpo vecchio e stanco è leggermente ricurvo, ma la luce della saggezza brilla ancora nei suoi occhi. Non hai dimenticato il suo spavento il giorno in cui annunciasti che eri venuto a sfidare l'Usurpatore, e neppure il suo sollievo di fronte alla tua vittoria. Ti fa un inchino, anche se è tuo superiore nella gerarchia del tempio, e dice: «Non desidero altro che aiutare Vostra Maestà a ristabilire le leggi di Kwon il Redentore, per mezzo degli intermediari che ha qui a Orb».

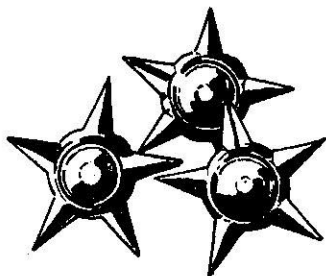
Lo inviti a occupare il suo posto nella Sala della Stella (vai al **143**) o ti scusi, dicendogli che ti rivolgerai a lui come guida spirituale, ma che sei costretto a procurarti l'appoggio di un altro Consigliere? Se intendi cioè mandare un Messaggero di Corte affinché richiami indietro uno o più candidati tra quelli non prescelti, vai al **153**.

134

Giri intorno al tempio, studiando il modo migliore per entrare. In una strada laterale poco frequentata, sul retro del tempio, c'è un'entrata di servizio adibita al passaggio di vettovaglie varie. Scende la notte e il porto è immerso nell'oscurità, ma pare brulicare di vita ancora più che non di giorno, con le strade affollate di bisboccioni, venditori ambulanti, ladri e farabutti. Cerchi di guadagnarti l'entrata della porta laterale (vai al **146**) o sei un bravo Arrampicatore e quindi scali il tetto del tempio ed entri dalle spire del tempio (vai al **156**)?

135

Antocidas reagisce quasi come se l'avessi schiaffeggiato: senza Golspiel probabilmente perderà la sua carica di capo dei mercenari e inoltre gli è assolutamente impossibile capire come puoi essere tanto stupido da rinunciare a una ricchezza del genere. Quando si ricompone, uno scuro cipiglio gli incupisce il viso; ti fissa un attimo, poi gira sui tacchi ed esce. Ti sei fatto un altro nemico. Quando, più tardi, il processo si conclude, rimani stupefatto all'udire che la giuria ha

assolto e liberato Golspiel. Agendo contro di lui ora che è stato assolto rischieresti di minare la tua popolarità, quindi decidi piuttosto di prendere tempo. Entri nella Sala della Stella, abbacchiato e corrucciato. Vai al **145**.

136

Non ottieni risposta; se possiedi la capacità dell'Intercettazione, vai al **28**. Altrimenti, vai al **40**.

137

Seguendo il consiglio del Demagogo ti sei guadagnato la stima del popolo, che ti considera un governante giusto ed equo: «Tassa i ricchi per dare ai poveri» sono all'incirca le parole che girano nelle taverne e nei quartieri cittadini. Aggiungi 1 punto alla tua Popolarità. Non tassando i templi, hai migliorato il tenore di vita della gente, alla quale non viene più richiesto di fare donazioni. Comunque hai racimolato solo quattro talenti per il tesoro; se questi sono sufficienti ad affrontare tutti i debiti della Corona, sei riuscito nella difficile operazione della tassazione. Se invece non riesci a tener testa a tutti i debiti, la gente non si fida di te o pensa che tu sia un Signore Supremo debole di carattere. Se la tua Popolarità è 0 o meno, vai al **167**. Se è maggiore di 0, vai al **415**.

138

Indietreggi terrorizzato, ma il Kraken, una figlia di Nullaq, sembra rispondere alla magica, malvagia aurea dell'Amuleto. I suoi tentacoli allentano la stretta, l'orrendo mostro si accascia, quieto, e lentamente scompare nelle profondità acquatiche. L'isola è circolare e misura poche centinaia di metri di diametro; è priva di vegetazione e l'aria è fredda e umida, anche se in battuta di sole. Al centro c'è un banco di nebbia, statico e immobile.

Ci cammini dentro, e la nube ti avvolge, portando il suo gelo dentro alle tue ossa. Poi emergi in una radura delimitata dalla nebbia, illuminata dalla debole luce che riesce a trapelare. In un angolo c'è un mucchio di resti scheletrici, davanti ai quali si erge una Bestia Demoniaca, un umanoide con braccia lunghe e grandi che pendono fino a terra e mani sproporzionate, dotate di tremendi artigli neri. Il mostro sta in posizione semi

accovacciata e semi eretta su due lunghe gambe, le cui cosce si sono sviluppate per il salto. La pelle apparentemente senza vita è grigia e rugosa; la testa, vagamente elfica, è bulbosa e deforme. Dei grandi denti ingialliti si protendono dalla bocca bavosa, mentre i lunghi capelli sottili e lisci sono ingarbugliati per la sporcizia. Il mostro ha gli occhi cupi e privi d'intelligenza, i quali, tuttavia, sembrano brillare di perfida luce rossa. La bellezza e la grazia degli Elfi in questa mostruosa creatura si è trasformata in maligna grettezza.
La Bestia Demoniaca emette un ringhio dal fondo della gola, poi abbassa la testa, e dei lampi di energia scarlatta si sprigionano dai suoi occhi, puntati su di te. Se hai la capacità dell'Acrobatismo, vai al **302**. Altrimenti la tua Difesa mentre cerchi di schivare l'attacco magico è 6; non puoi parare un attacco del genere. Se vieni colpito, vai al **264**; se riesci a schivarti, vai al **276**.

139

Ordini a Foxglove di non far nulla: ti comporterai esattamente come se non fosse successo niente. Parsifal celebra i vespri con la sua congregazione come ha sempre fatto, ma durante la Professione di Kwon non pronuncia tutte le battute del rito e cede invece il privilegio a uno dei monaci più giovani. Dopo la funzione si reca da solo nel suo confessionale privato, dove tu sei atteso. Il confessionale è una stanza spoglia che ti ricorda il Tempio di Rock, con dei tappeti di giunco e il Canto di Kwon intarsiato in argento sulle pareti. Parsifal ti fa cenno di inginocchiarti davanti a

lui; i suoi vecchi occhi catarrosi non vedono più come una volta. «Signore?» ti chiede, come per rassicurarsi che sia proprio tu. Ti inginocchi come fai di solito (vai al **319**) o lo stendi al tappeto usando il Calcio della Tigre che Salta (vai al **329**). Se hai la capacità dello Shin-Ren, l'Allenamento del Cuore, vai al **389**.

140

Il sacerdote crolla a terra; tu scavalchi il suo cadavere e prosegui. Dopo pochi metri il corridoio si apre sul pozzo circolare di una scala a chiocciola che scende ripidamente. Dai un'occhiata dall'alto: una luce intensa risplende centinaia di metri sotto, e, per chi guarda dall'alto, il tutto - scala e gioco di luci - appare come un vortice in movimento: evidentemente la scala è stata costruita in onore di Nemesis, il dio che ha, per l'appunto, come simbolo un vortice.

Attento a qualsiasi trappola o pericolo in agguato, scendi e arrivi in una sala spaziosa e ben illuminata con il pavimento di legno laccato e le pareti d'ebano lucido, fornite di lanterne accese. Tranne per un altare coperto con un drappo di velluto nero pieno di vistosi vortici, mulinelli e scorpioni bianchi, la sala è priva di mobili. Dietro all'altare torreggia un idolo rappresentante un uomo muscoloso dalla testa di falco con indosso soltanto un perizoma nero; ha le braccia sollevate e gli occhi fissi davanti a sé, e irradia un'inconfondibile aura di malvagità: quella è di certo un'effige di Nemesis.

Davanti all'altare un uomo siede a gambe incrociate: indossa un costume Ninja, rosso, però, e senza cap-

puccio, con una cintura di tessuto nero legata attorno alla vita; ha le braccia bene in vista, con degli scorpioni tatuati su entrambi i polsi; il viso, invece, è completamente pulito e passerebbe del tutto inosservato se non fosse per gli occhi, neri come la notte e pieni di un sinistro fascino potente. Davanti all'uomo, sul pavimento, giace un'insolita arma, un Kyoketsu-shoze, un anello di metallo collegato a una lama, simile a un pugnale, da una treccia di peli d'animale.
«Benvenuto Vendicatore» dice con voce piatta e priva d'accento, in modo da non farsi riconoscere in seguito. «Non mi aspettavo che saresti arrivato fin qui. Bel lavoro. Ma ti assicuro che oltre non passerai. Io sono il Grande Maestro dell'Ombra, Maestro dell'Arte dello Scorpione, forma suprema di Ninjitsu. Non sono un semplice adepto, ma il più esperto Ninja di tutta Orb!»
Egli si alza in piedi, il Kyoketsu-shoze stretto in mano. Rimanete in piedi uno di fronte all'altro a circa cinque metri di distanza, sfidandovi con gli occhi. Poi il grande Maestro fa roteare pugnale e anello al di sopra della testa con una complicata serie di movimenti e poi, con un breve grido, scaglia contro la tua testa l'anello di ferro. Tenti di afferrare l'anello (vai al **152**) o di schivarlo (vai al **164**)?

141

Quando la spirale di fiamme si avvicina, ti lanci giù dal trono e rotoli dietro un gruppo di servitori, che rimangono ammutoliti per quel gesto improvviso. Il turbine di fuoco scoppia ustionando a morte un giovane paggio e un fedele suddito in età avanzata. Lord Steward è uscito con passo regale dalla stanza prima che tu sia riuscito a rialzarti, e nella sala si leva un mormorio quando i corpi vengono rimossi, mentre tu attendi in silenzio il prossimo candidato. I cortigiani e i sudditi non hanno accolto affatto favorevolmente questo tuo atto di codardia; pare proprio che lo Steward abbia avuto la meglio. Sottrai 2 dal punteggio di Popolarità e vai al **71**.

142

Il Ciclope stringe il pugno a martello e, a testa bassa, parte alla carica muggendo forte. Eviti con facilità la sua grande massa corporea e poi passi all'attacco. Sferri un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **322**), un Pugno di Ferro (vai al **334**) o tenti un Atterramento Coda di Drago (vai al **346**)?

143

Parsifal entra nella Sala della Stella mentre nella Sala del trono regna nuovamente il silenzio. Segna che il Grande Maestro del Tempio di Kwon è un Consigliere Personale. Se ormai hai scelto tutti i tuoi consiglieri, allora è tempo di unirti a loro nella Sala della Stella

(vai al **163**). Altrimenti manda un Messaggero di Corte a richiamare uno dei precedenti supplicanti (vai al **153**).

144

Ti lanci fulmineo sopra il ragazzo e lo butti a terra, poi ti volti per affrontare il Drago, la lancia pronta a colpire. L'enorme testa ti si para davanti agli occhi, esibendo grandi mascelle piene di grossi denti e due occhi cattivi e intelligenti che ti guardano minacciosamente. Il Drago apre la bocca ed emette un lampo d'energia elettrica che si abbatte su di te. Mentre cerchi di schivarlo, la tua Difesa è 7. Se vieni colpito, vai al **198**; se il Drago ti manca, vai al **228**.

145

L'atmosfera nella sala del consiglio è carica di tensione quando, visibilmente dispiaciuto, ti siedi sul trono. Dovrai guardarti bene dai tentativi di assassinio, dal momento che uomini ricchi e potenti come Golspiel e pericolosi come Antocidas il Guercio sono in maggioranza. Il Segretario della Camera annuncia che la prima questione della Camera della Stella è la proclamazione da parte del Signore Supremo di una guardia del corpo personale. Finora sono stati i monaci di Kwon ad adempiere a questo compito per il semplice motivo che essi erano sempre a portata di mano quando avevi bisogno di sorveglianza. Oggi, solo come sei in mezzo a tanta gente, in una città in cui molti ti sono ostili, la scelta di una guardia del corpo non è cosa da prendere alla leggera. Scegli di continuare ad avvalerti

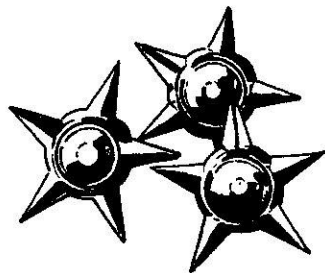
del servizio dei tuoi vecchi monaci, anche se la loro abilità in fatto di arti marziali è di molto inferiore a quella che avevano nell'Isola dei Sogni Tranquilli (vai al **175**), oppure nomini Gwyneth (se non l'hai uccisa) Capitano di una guardia del corpo personale composta da vergini dello scudo (vai al **185**)? Se Onikaba e i suoi Samurai erano venuti in tuo aiuto nella terza avventura della serie 'Ninja', intitolata "Usurpatore!", potresti scegliere la tua guardia del corpo tra queste truppe altamente scelte e leali. Vai al **195**.

146

Ti avvicini con indifferenza alla porta ed entri. Una donna siede su una sedia con una mano su una leva a circa tre metri di distanza, in uno stretto corridoio. Dietro di lei c'è una porta. «Non hai dato il segnale» dice, spingendo la leva, e subito il pavimento si apre sotto di te: cadi in una grande stanza intarsiata. Il pavimento è coperto da migliaia di aste appuntite, con scheletri e corpi decomposti ancora impalati. Precipiti sugli aculei e muori all'istante.

147

Fai come ti ha suggerito Solstice e non tassi il Tempio del Tempo. Vieni subito accusato di favoritismo, ma una mossa del genere pare non avere intaccato la tua popolarità. La tassa sugli altri templi porta nelle casse del tesoro cinque talenti. Se questi sono sufficienti ad affrontare tutti i debiti della Corona, sei riuscito nella difficile operazione della tassazione. Se invece non riesci a tener testa a tutti i debiti, la gente non si fida

di te o pensa che tu sia un Signore Supremo debole di carattere. Se la tua Popolarità è 0 o meno, vai al **167**. Se è maggiore di 0, vai al **415**.

148

Il Ninja mira alla tua testa, ma tu salti in avanti e sferri un Calcio della Tigre che Salta, spezzandogli il polso ancora a mezz'aria. Egli grugnisce per il dolore mentre la spada gli vola via di mano. Appena rimetti piede a terra, salti e colpisci la testa del Ninja, uccidendolo all'istante, passi sopra il corpo inerme e cominci la scalata della parete rocciosa. Ben presto ti trovi in piedi, alla base delle tre Rocce Senza Speranza che incombono innanzi a te.
Il panorama è mozzafiato: in basso si estende una vallata circondata da picchi montuosi; a differenza delle aride e sterili distese ai piedi delle Montagne della Solitudine Perenne, questa vallata è lussuriosa e verdeggiante. Sei di fronte alla favolosa Valle dello Scorpione, una delle zone più pericolose di Orb, dove vengono allenati i Ninja di Nemesi dal cuore tenebroso. In mezzo alla vallata, sterminati campi a coltura estensiva circondano un piccolo agglomerato di edifici, mentre il villaggio è racchiuso da una muraglia di pietra alta quanto un uomo. Segui una mulattiera in discesa. Vai al **124**.

149

Le guardie del corpo chiudono la porta alle tue spalle mentre dalla Sala della Stella giunge il rumore di uno strascichio di piedi. Se Lord Steward è uno dei tuoi Consiglieri Personali, vai al **169**; altrimenti, vai al **179**.

150

Stai per spiccare il salto quando uno dei suoi tentacoli si abbatte sulla barca e la frantuma in un battibaleno. Non c'è più tempo di saltare: ti ritrovi direttamente nelle fauci spalancate del mostro. Il becco ti trancia in due con un colpo secco e la morte è istantanea.

151

Non appena la spirale di fiamme si avvicina, tu salti via dal trono e fai una capriola di agilità sorprendente, sollevando tra i presenti un mormorio di approvazione. A contatto col trono il turbine di fiamme esplode con un gran botto, ma nessuno rimane ferito. Lord

Steward si volta nell'atto di andarsene. Ordini che venga messo in catene nelle segrete (vai al **181**) o ti limiti ad aspettare in silenzio l'arrivo del prossimo candidato (vai al **71**)?

152

Con rapidità e precisione serri le mani attorno all'anello, fermandolo a pochi centimetri dal viso. Improvvisamente, con un movimento del braccio, il Grande Maestro attorciglia la treccia di peli attorno al tuo polso. *Voleva* che tu bloccassi la sua arma, proprio come hai fatto! Perdi l'equilibrio e l'avversario ti tira a sé, il pugnale nell'altra mano puntato contro il tuo torace. Ti dimeni, cerchi di allontanarti ma vieni trascinato inesorabilmente verso la lama, che si infila tra le tue costole. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi, fai una capriola e salti oltre il Grande Maestro, ti rimetti in piedi e ti liberi della treccia di peli. Mentre giri rapidamente su te stesso per affrontarlo, lui ti scaglia addosso il pugnale. Cerchi di afferrare l'anello e di toglierglielo di mano (vai al **176**) o cerchi di schivarlo (vai al **188**)?

153

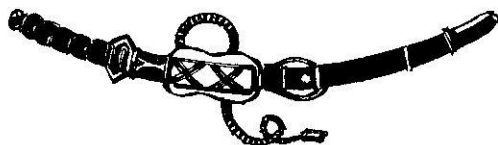
Puoi invitare uno dei precedenti Consiglieri ad unirsi a te nella sala del trono a meno che, chiaramente, tu non l'abbia fatto imprigionare o ucciso. Inoltre non puoi nominare Golspiel come Consigliere se hai disposto che venga processato domani, altrimenti la gente penserebbe che ti ha corrotto e la tua reputazione in fatto di giustizia verrebbe screditata. Se hai scelto Foxglove, vai al **173**. Altrimenti, dopo aver ultimato la tua scelta, riunisciti ai Consiglieri nella Sala della Stella (vai al **163**).

154

Ti contorci e ti dimeni, allentando i lacci finché non riesci a liberare il braccio sinistro. Il Ciclope, tutto preso dal fuoco, non ti nota. Con uno Shuriken spezzi le corde fino a liberarti completamente, poi ti alzi, silenzioso come un fantasma, mentre il Ciclope ti volta le spalle all'incirca due metri più avanti. Usi la Garrotta (vai al **178**), sputi un Ago Avvelenato - sempre se ne sei capace - (vai al **190**), avanzi e sferri un Pugno di Ferro alla nuca del Ciclope servendoti della Forza Interiore (vai al **202**) o gli sferri un Pugno di Ferro al collo, ma senza utilizzare la tua Forza Interiore (vai al **214**)?

155

Se Lord Steward è stato prelevato dalle segrete, dove si trovava in catene, in modo da poter parlare al Consiglio del Re, ora è tua volontà liberarlo. Altrimenti viene riportato in prigione. Se è libero, lui e Foxglove organizzano le cose in modo che Golspiel venga effettivamente dichiarato colpevole. Inoltre, Foxglove dimostra inconfutabilmente che il mercante aveva corrotto alcuni dei giurati, i quali vengono subito accusati. Golspiel è esiliato per sempre da Irsmuncast, pena la morte, e i suoi beni vengono confiscati dalla Corona. In un battibaleno hai riempito le casse del tesoro, dato che Golspiel era davvero uno degli uomini più

ricchi della terra. Gingilli e preziosi scelti tra quelli della sua casa patronale vengono selezionati per decorare la tua stanza da letto. Nel mucchio ci sono anche una manticora imbalsamata, i gioielli di Pandar e i vasi Tulemiti. Mentre le ricchezze affluiscono a palazzo, ha inizio la prossima sessione del consiglio. Vai al **75**.

156

Ti arrampichi con facilità sul tetto di un magazzino, situato di fronte a una torre d'ebano. Con gli Artigli di Gatto attaccati alle mani e ai piedi lanci la fune e l'uncino, fissandoli su un alto e orribile bassorilievo. Dopo aver verificato l'ancoraggio, ti stringi la corda alla cintola e ti lanci, appeso alla cima della torre. Lentamente e silenziosamente ti arrampichi a quattro zampe fino alla spira, come una mosca, servendoti degli Artigli di Gatto e della fune.
Siedi infine sulla testa del bassorilievo, in posizione sopraelevata rispetto al porto dell'Isola dei Ladri. Le strade brulicano di attività e il frastuono di una città senza leggi ti giunge portato dalla brezza notturna, pregna del fetore dei bassofondi della città. Sali ancora più in alto finché non arrivi a una finestra aperta in cima a una torretta. Un raggio di luna rivela una rete di fili sottili tirati all'interno dell'ambiente. Sai bene che ogni filo, se toccato, metterà in funzione un allarme, ma non è la prima volta che hai a che fare con trappole del genere. Rotoli su te stesso e atterri sulle mani, in modo da vedere bene per terra e da individuare le corde tirate sul pavimento; procedi dunque in questa posizione evitando qualsiasi contatto con i fili, sottili come ragnatele. È un'operazione scrupolosa e lenta, ma alla fine riesci a raggiungere la porta opposta; rimani un attimo ad origliare, ma è tutto tranquillo. Hai la capacità di Neutralizzare Trappole? Se sì, vai al **170**; altrimenti, vai al **182**.

157

Infiammati d'ira per la tassa cui li hai sottoposti, i sacerdoti di Nemesi ti mettono contro l'esercito dell'Usurpatore, incitandolo a una controrivoluzione. Se la tua Popolarità è 5 o più, vai al **197**. Altrimenti la gente non alzerà un dito per venire in tuo aiuto. Il Palazzo viene circondato e violato, le tue guardie del corpo trucidate e tu messo a supplizio sulla ruota, bene in vista davanti al Tempio di Kwon il Redentore. Il male regna di nuovo sulla città.

158

«Certo una nobile missione, Vendicatore. Ma attraversare le Zanne di Nadir! Davvero pericoloso! Comunque in questo posso aiutarti. Sulla costa a sud delle Zanne c'è la Foresta delle Fiabe, abitata dagli Elfi del

Bosco, il cui signore è Galanwiel, un mio vecchio amico. Tieni, prendi questo anello» e ti consegna un anello a sigillo con inciso un leone. «Metterò a tua disposizione una barca con la quale potrai raggiungere quel luogo via mare, una traversata di pochi giorni. Gli Elfi ti troveranno nella foresta; tu dà l'anello a Galanwiel e digli che ti mando io; di certo ti aiuterà».
Ringrazi il Paladino, il quale ordina che venga preparata una barca. Ben presto ti ritrovi per mare in un'imbarcazione piccola, ma solida, diretto verso est, lontano dal sole che tramonta. Due giorni dopo individui il profilo di una linea costiera e tiri la barchetta verso la riva sabbiosa. Alberi alti e fitti si estendono ovunque nel punto in cui finisce la spiaggia. Ti incammini dunque nella foresta; vai al **26**.

159

Da sotto il tavolo ovale proviene uno scoppiettio come di fuoco, e la stanza comincia improvvisamente a riempirsi di fumo. Parsifal barcolla a scatti verso di te, impegnato a lottare contro un incantesimo. «Uccidilo, Vendicatore!» grida Foxglove. Salvi Parsifal (vai al **229**) o gli lanci contro una stella da lancio (vai al **309**)?

160

Il combattimento continua: entrambi cercate di colpire il punto debole dell'altro. Induci con l'inganno il tuo avversario a far partire un colpo contro il tuo ventre, ma schivi la lama e cerchi di serrarla al fianco col braccio, una mossa che richiede totale precisione e coordinazione. Comportati come per un attacco normale, ma senza Modificatori. La Difesa del tuo nemico è 6. Se la mossa ha successo, vai al **184**. Se perdi, vai al **172**.

161

La spirale di fiamme argentee si avvicina ed esplode con un gran botto non appena ti tocca. Il tuo costume Ninja è ridotto a un mucchio di cenere, e il dolore è quasi insopportabile tanto che cadi in ginocchio e sei costretto a fare appello alla tua Energia Interiore per evitare di perdere i sensi. Sottrai 1 punto all'Energia Interiore, a meno che tu non possieda la capacità dello Shin-Ren, ovvero l'Allenamento del Cuore, nel qual caso trionfi automaticamente sul dolore.
Lord Steward si è dileguato prima che tu riprendessi i sensi, e nessuno ha osato fermarlo. Lo Steward dell'Usurpatore ha avuto la meglio su di te proprio nella tua Sala del Trono e l'ha passata liscia, mentre tu ti ritrovi ferito, anche se le ustioni guariranno in breve tempo. La gente comincia a dubitare della tua forza come sovrano: sottrai 2 al tuo punteggio di Popolarità. Ti viene portato un nuovo costume e messo del balsamo sulle ferite, mentre attendi in silenzio l'arrivo del prossimo candidato. Vai al **71**.

162

Nella decina di giorni seguenti cominciano a giungere notizie a proposito di un cospicuo raggruppamento di truppe al margine del Rift: pare che un esercito di Elfi Oscuri, noti praticanti di magia, e di Troll delle Caverne si prepari ad attaccare Irsmuncast. Se la Signora

della Forza è a capo del Servizio di Sorveglianza, è un Consigliere Personale e *inoltre* è a capo del tuo esercito costituito dalle vergini dello scudo di Dama, vai al **201**. Se Gwyneth non ha *tutti* questi incarichi, vai al **341**.

163

Tra i membri del Consiglio del Re c'è anche la Signora della Forza Gwyneth, Alta Sacerdotessa del Tempio di Dama? In questo caso, vai al **203**; altrimenti, vai al **213**.

164

Reagisci all'ultimo momento e fai una veloce giravolta per affrontarlo di nuovo. Lui tira di nuovo a sé l'anello e ti scaglia addosso il pugnale, seguito dalla treccia di peli. Cerchi di afferrare il pugnale per toglierglielo definitivamente di mano (vai al **176**) o cerchi semplicemente di schivarlo (vai al **188**)?

165

Foxglove lascia la sala con uno sguardo assolutamente sdegnato mentre Lord Steward rimane impassibile. La sessione del consiglio viene rimandata fino al momento del verdetto del processo di Golspiel. Quando più tardi il processo si conclude, rimani stupefatto all'udire che la giuria ha assolto e liberato Golspiel. Agendo contro di lui, ora che è stato assolto, rischieresti di minare la tua popolarità, quindi decidi piuttosto di prendere tempo. Entri dunque nella Sala della Stella, abbacchiato e corrucciato. Vai al **145**.

166

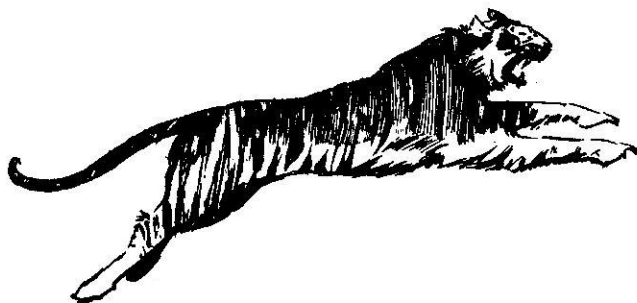
Provi come meglio puoi, ma non riesci a muoverti. L'enorme Ciclope, una volta acceso il fuoco, prende una clava di legno e avanza verso di te. «Addio, omuncolo!» ti deride con voce tonante. Non sei in condizioni di evitare la clava che si abbatte sulla tua testa, facendoti schizzare via il cervello. La morte sopraggiunge istantanea.

167

Il tuo governo non gode dell'appoggio della popolazione e i sacerdoti di Nemesi approfittano del momento per scatenare i sentimenti della folla contro di te. La controrivoluzione dilaga in città e nessuno alza un dito per aiutarti: il palazzo viene circondato e violato, le tue guardie del corpo trucidate e tu vieni catturato e sottoposto al supplizio della ruota, bene in vista davanti al Tempio di Kwon il Redentore. Il male regna ancora una volta in città.

168

La pesante coda ti colpisce alla schiena mentre cerchi di superarla con un salto: perdi 4 punti di Resistenza.

Se sopravvivi, mentre ti rialzi il Drago si volta verso di te, apre la bocca ed emette un potente fascio d'energia. Mentre cerchi di evitare l'attacco, la tua Difesa è 6. Se rimani colpito, vai al **198**; se il fascio ti manca, vai al **228**.

169

Il rumore smette all'improvviso, poi la voce di Lord Steward annuncia: «Signore, potete rientrare, non correte più alcun pericolo. Ci siamo liberati dell'impostore». Torni dentro (vai al **209**) o segui il consiglio delle tue guardie del corpo e torni nello studio (vai al **179**)?

170

Con il solo occhio buono individui una sottilissima incrinatura nel montante della porta. Ispezionandola, ti accorgi che un piccolo pannello può venir rimosso; questo a sua volta nasconde un meccanismo atto a espellere un Ago Avvelenato in caso di apertura della porta. Lo disattivi con destrezza, attraversi la porta, ma poi ti blocchi e rabbrividisci. Rimani fermo e guardi in basso: stai calpestando una sottilissima corda tirata da una parte all'altra dello stipite. Ora è tesa, bloccata sotto tuoi piedi. Davanti a te si è aperto un pannello sulla parete opposta, scoprendo una freccia d'arco pronta a scoccare contro il tuo petto; anche il minimo movimento dei piedi la metterà in azione. Non hai altra scelta che tuffarti a destra, nel corridoio che ti sta davanti, nel tentativo di evitare la freccia. Senza esitazione voli in una capriola a mezz'aria.
Gioca i dadi per la Fortuna: se essa ti sorride, vai al **230**; se ti volta le spalle, vai al **254**.

171

Lord Steward ha un attimo di esitazione; il tono imperioso del tuo comando per un attimo gli ha fatto venir meno la sua sicurezza. La spirale di fiamme argentee trema e si estingue quando lo Steward si volta per andarsene. Dai ordine che Lord Steward venga messo in catene nelle segrete (vai al **181**) o scegli di aspettare tranquillamente il prossimo candidato (vai al **71**)?

172

Veloce quanto te, il Ninja dello Scorpione intuisce le tue intenzioni e ti conficca la spada nel fianco. Rinunci alla mossa, e il tuo avversario ritira velocemente la spada, cercando di ferire la tua gabbia toracica. La tua Difesa è 6. Se sopravvivi, tenti un Atterramento Coda di Drago (vai al **52**), un Colpo del Cobra (vai al **76**) o un Calcio del Cavallo Alato (vai al **64**)?

173

Quando ordini al messaggero di portare la notizia a Foxglove tutt'attorno si leva un mormorio di scontento. Hai scelto il capo della più disprezzata sezione della società di Irsmuncast, l'infame Ordine del Loto Giallo. Sottrai 1 al tuo punteggio di Popolarità e vai al **163**.

174

Mostri l'anello a Galanwiel, gli racconti la tua storia e gli chiedi aiuto.
«Dato che il Paladino desidera così, noi ti aiuteremo» è la sua risposta. «Passare le Zanne di Nadir ed entrare nel Mare degli Elementi è un'impresa azzardata, ma noi possiamo aiutarti. Seguimi». Segui l'Elfo nella foresta finché non giungi in un luogo in cui gli alberi sono meno fitti ma di gran lunga più alti. Ciascun albero è un'abitazione a tre livelli di una famiglia di Elfi. Vieni accompagnato fino alla riva di un ruscello scrosciante, dove si trovano ancorate diverse barche. Sono di legno bianco, con dei bellissimi cigni intarsiati a prua.
«Queste sono barche magiche, mortale, e rispondono ai comandi che dai loro a voce. Devi soltanto dire alla barca la direzione che desideri prendere ed essa ti porterà dove vuoi. Con una di queste riuscirai a superare anche le Zanne di Nadir».
Il Signore degli Elfi ti augura ogni bene e ti informa che il ruscello Greenfen si immette nel Mare Interno. «Per raggiungere le Zanne va a nord e poi ad est». Sali su una delle barche e un Elfo ti spinge in acqua. Ordini alla barca di andare diritta e questa inizia tranquilla la sua navigazione. Vai al **252**.

175

L'annuncio che i monaci di Kwon saranno le tue guardie del corpo non provoca sorpresa. Due monaci saranno dunque costantemente al tuo fianco, ed altri se ne aggiungeranno ogni qualvolta lascerai il Palazzo. Vai al **205**.

176

Lancia i dadi per una parata. Mentre cerchi di fermare il pugnale la tua Difesa è 7. Se hai successo, vai al **200**; altrimenti, vai al **212**.

177

Passa un'altra decina di giorni prima del prossimo incontro nella Sala della Stella e in questo periodo gli umori in città sembrano abbastanza calmi. Lasci per la prima volta la città in occasione di una battuta di caccia e osservi vagamente divertito i tuoi sudditi che galoppano avanti e indietro inseguendo qualsiasi cosa si muova. Uccidi tu stesso una lepre con un sol colpo di Shuriken e un alto grido di approvazione saluta la morte della povera bestia. Ti sei comportato da vero Signore Supremo, e i cacciatori sono contenti ma, anche se le tue guardie del corpo non smettono un attimo di starti vicino, una freccia isolata ti passa pericolosamente vicino alla testa mentre ti trovi a cacciare un cervo maschio nei boschi attigui al Fiume degli Animali. Comunque, fai ritorno sano e salvo al

piccolo banchetto di caccia. Se Parsifal, Grande Maestro del Tempio di Kwon, è uno dei tuoi Consiglieri Personali, vai al **207**. Altrimenti, vai al **217**.

178

Avanzi silenziosamente e con un rapido gesto passi la corda attorno al grosso collo della bestia mentre contemporaneamente le pianti un ginocchio in schiena. Il Ciclope emette un gorgoglio, e una sottile riga rosso sangue appare come per magia lungo i muscoli prominenti del collo. Il bestione ruggisce e si leva in piedi, sollevandoti in aria, poi, gli occhi che gli strabuzzano dalle orbite, indietreggia e ti afferra tra le braccia potenti; è dotato di una forza terribile e ti scaglia contro il muro della grotta facendoti volare sopra la sua testa. Se possiedi la capacità dell'Acrobatismo, vai al **226**. Altrimenti, vai al **238**.

179

Le porte della Sala della Stella si spalancano d'un tratto e Parsifal ti si para improvvisamente davanti, i vestiti in disordine che lasciano scoperta una parte del petto sorprendentemente muscoloso. Foxglove giace ancora sulla schiena sotto il tavolo ovale. Prima di renderti conto di quel che sta succedendo, l'uomo esibisce qualcosa di simile a un bastone da stocco e ti attacca con l'abilità di un provetto spadaccino. Non è affatto un vecchio, e di certo non è Parsifal. Lo riconosci all'istante: è Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas. Honoric ed altri gli hanno offerto la metà del riscatto di un

re per ucciderti, e non si è mai sentito dire che Mandrake abbia fallito. Decidi di attaccare quando ti ritrovi la punta dell'arma contro il petto. Ti schivi e attacchi con un Atterramento a Mulinello (vai al **189**) o tenti un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **199**)?

180

Hai calcolato male le distanze: vai a finire dritto nelle fauci spalancate del mostro, le quali si chiudono all'istante straziandoti le carni. Il Drago ti ingoia in un sol boccone.

181

A un tuo comando due monaci dalla tunica rossa gli sbarrano il passo. Senza far clamori, Lord Steward si lascia scortare nelle segrete in tutto silenzio. Sei stato tu ad avere la meglio sullo Steward dell'Usurpatore, dopo che lui ha cercato di ucciderti con l'incantesimo del Fuoco Purificatore. Imprigionarlo senza processo è stato un atto alquanto dispotico, tuttavia viene visto di buon occhio perché dimostra che sei un governatore deciso. Aggiungi 1 al tuo punteggio di Popolarità e vai al **71**.

182

Apri la porta con cautela. Senti un leggero *click*: un ago sottile fuoriesce dal montante della porta, ti punge il braccio e poi si ritrae nuovamente.
La ferita è roba da poco, eppure comincia a bruciarti spaventosamente: l'ago era avvelenato! Se possiedi la capacità dell'Immunità, vai al **218**; altrimenti, vai al **206**.

183

Ancora una volta Solstice non si degna neppure di alzarsi per pronunciare il suo discorso al Consiglio e prima di parlare si stringe addosso il mantello grigio e bianco. «In questa città il Tempio del Tempo è come un'isola in mezzo al bene e al male, alla legge e al caos. Noi non abbiamo mai chiesto nulla e da sempre non diamo nulla, eccetto consigli che, almeno si spera, si dimostreranno utili. È dunque giusto che il Tempio del Tempo continui ad essere esente dalle tasse mentre per quel che riguarda gli altri propongo una tassa di un talento per i Templi di Dama e di Kwon e Avatar, e di due talenti per i sacerdoti di Nemesi, che se la sono passata bene sotto il regno dell'Usurpatore. Spero che ciò aiuterà a far tornare gli affari in città a una situazione d'equilibrio e nel contempo a farvi guadagnare cinque talenti di tasse. Sono inoltre certo che Sua Maestà apprezza l'appoggio dei nostri sacerdoti e che non vorrà farne a meno». Il vecchio sacerdote incontra il tuo sguardo e lo sostiene, come se stesse cercando di leggere nei tuoi pensieri. Torna al **7**.

184

Con incredibile destrezza riesci a schivare la spada e a fermarla sotto il braccio sinistro, lasciando l'avversario senza fiato. Con la mano destra afferri la parte della spada vicino all'elsa e dai uno strattone. Invece di resisterti, l'altro Ninja si limita a girare il polso: si sente un rumore secco, e l'elsa della spada viene via, scoprendo una lama più corta simile a quella di un pugnale. La forza con cui hai tentato di strappargli la spada, la cui lama ti resta in mano, ti fa barcollare all'indietro mentre il tuo avversario si allontana, fa una giravolta e ti colpisce al viso col pugnale. Contro questo attacco la tua Difesa è 7; il pugnale provoca un lancio di dado di Danno. Se sei ancora vivo, lasci cadere l'ormai inutile lama. Puoi attaccare ancora l'avversario, ma non puoi provare di nuovo a disarmarlo. Comunque, tieni presente che la Difesa del Ninja è ridotta di 1 punto, dato che con il suo corto pugnale non è in grado di tenerti a bada; anche il lancio di dadi per determinare l'attacco viene ridotto di 1 punto. Tenti un Atterramento Coda di Drago (vai al **52**), un Colpo del Cobra (vai al **76**) o un Calcio del Cavallo Alato (vai al **64**)?

185

All'annuncio che le vergini dello scudo di Dama saranno le tue guardie del corpo, alcuni inarcano le sopracciglia, ma nessuno dice niente. Due vergini dello scudo saranno dunque sempre al tuo fianco, ed altre se ne aggiungeranno ogni qualvolta lascerai il Palazzo. Vai al **205**.

186

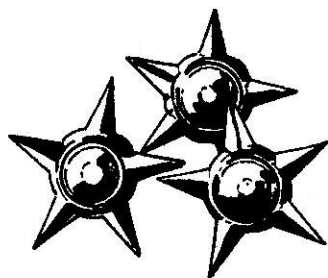
Il Kraken si allunga in direzione della barca, attorciglia un tentacolo alla prua e comincia a sollevarla. Resti sulla barca (vai al **210**) o salti giù e cerchi la tua occasione in mare (vai al **242**)?

187

I sacerdoti del Tempio del Tempo, capeggiati da Solstice, loro Alto Sacerdote, rifiutano di pagare la tassa di due talenti. La città non reagisce favorevolmente alla tua politica delle tasse, come invece speravi, e inoltre potrebbero mancarti gli appoggi per costringere i sacerdoti a pagare. Una volta pagati i quattro talenti il Tempio di Nemesi è in bancarotta, quindi questo è tutto quel che riesci a mettere assieme, se non vuoi obbligare i sacerdoti del Tempio del Tempo a pagare (vai al **197**). Altrimenti nelle casse del tesoro hai a disposizione quattro talenti. Se questi sono sufficienti per affrontare tutti i debiti della Corona, sei riuscito nella difficile operazione della tassazione. Se invece non riesci a far fronte a tutti i debiti, la gente non si fida di te o pensa che tu sia un Signore debole. Se la tua popolarità è 0 o meno, vai al **167**. Se è maggiore di 0, vai al **415**.

188

Ti abbassi, e il tuo avversario ritira a sé il pugnale. Poi lancia un grido di guerra, balza in aria e atterra davanti a te, il pugnale in una mano e l'anello di ferro che rotea sopra la sua testa nell'altra. Sta davanti a te, sfidandoti con il suo ghigno malvagio, abbastanza vicino per

poter essere attaccato. Cerchi di colpirlo col collo del piede sulla parte destra della testa (vai al **224**) o aspetti che sia lui a fare una mossa (vai al **236**)?

189

Ti sei schivato appena in tempo. Un liquido acido fuoriesce come per magia dalla punta del bastone da stocco, un liquido mortale che ti avrebbe accecato. Invece sei tu a fare un passo avanti e ad afferrare il braccio con cui Mandrake maneggia l'arma; poi sollevi l'uomo in aria e lo sbatti a terra fracassandogli la testa sul pavimento. Senza dargli il tempo di riprendersi, lo colpisci sul collo, uccidendolo all'istante. Le tue guardie del corpo non hanno neanche avuto tempo di muoversi, ma ora ti accompagnano in fretta nei tuoi appartamenti privati mentre i Consiglieri, inclusa Foxglove, che appare molto stordita, lasciano la Sala della Stella. Anche se ultimamente ti sei servito più del cervello che del corpo, pare che la tua prontezza non ne abbia risentito. Il travestimento di Mandrake era perfetto; senza l'aiuto di Foxglove a quest'ora potevi benissimo essere morto. Le mandi un biglietto di ringraziamento e la inviti al banchetto che si terrà domani per festeggiare la tua vittoria. Vai al **419**.

190

Ti sistemi un ago sulla lingua, avanzi e soffi forte: l'ago va a conficcarsi in una scapola del Ciclope, che ringhia per il dolore, si alza in piedi e si volta verso di te. Rabbioso per l'attacco a sorpresa, il bestione raccoglie da terra una massiccia clava di legno e comincia ad agitarla minacciosamente. Poi si fa grigio in faccia, barcolla ma, pur se momentaneamente confuso, con tua grande sorpresa non cade a terra; a quanto pare il suo poderoso corpo riesce a sopportare il veleno. Decidi che non avrebbe senso tentare un atterramento con un avversario così grosso. Sferri un Calcio della Tigre che Salta (vai al **250**) o un Pugno di Ferro (vai al **262**)? Aggiungi 2 punti al numero uscito dai dadi per determinare se colpisci o meno, ma solo al primo tentativo, dato che il Ciclope non rimane disorientato a lungo.

191

La freccia dell'arco ti graffia la coscia e immediatamente avverti il forte bruciore tipico del veleno. È davvero troppo per il tuo sistema immunitario e non riesci a lottare contro le ondate di nausea e di dolore. Agonizzante, crolli al suolo, in preda a incontrollabili convulsioni: muori dopo atroci sofferenze.

192

Spicchi un salto e superi con una capriola la coda del drago. Atterri agilmente; con un sibilo di rabbia, il drago si volta, apre la bocca ed emette un fascio d'energia. La tua Difesa è 6 mentre cerchi di scansare l'attacco. Se vieni colpito, vai al **198**; altrimenti, vai al **228**.

193

Il mercante si inchina prima di dare inizio al suo discorso, nel quale ti espone la sua *personale* idea sull'ammontare di denaro di cui ha bisogno il tesoro; poi prosegue suggerendo che i cinque templi principali - di Kwon, di Dama, del Tempo, di Avatar e di Nemesi - vengano tassati di un talento ciascuno. In aggiunta propone la vendita delle Indulgenze, un sistema grazie al quale il Signore conferisce il titolo di baronetto e altri titoli onorifici a coloro disposti a pagare per ottenere tale onore e i favori della Corona. Stima che un tale provvedimento porterebbe in cassa altri due talenti, il che significa che potresti mettere assieme sette talenti in tutto. È effettivamente persuasivo, e inoltre ti fa notare che queste misure non si dimostrerebbero impopolari, anzi, ti farebbero guadagnare una grossa somma. Torna al **7**.

194

Un'isola appare allorché la barca circumnaviga una terra rocciosa.

«Porto di Tor» annuncia felicemente il capitano «dove le nostre strade si separano, e noi possiamo andarcene a casa».
Il Porto di Tor è una città disposta all'interno di varie muraglie di roccia bianca che si stagliano verso il cielo. Numerose galee, imbarcazioni a due remi e a tre remi, sono ancorate lì vicino. Alcune vele recano impresse una spada danzante con una pergamena fiorita e una mano aperta, il simbolo di Gauss, dio-saggio trasformatosi poi in dio guerriero. Altre sfoggiano una stella rossa su uno sfondo bianco, il simbolo del dio Rocheval, signore dei Paladini e dei Cavalieri Erranti. Guerrieri con pettorali d'armatura muniti di gambiere, scudi rotondi ed elmetti con la cresta e armati di picche alte cinque metri, pattugliano il porto e sorvegliano le mura cittadine.
Quando sbarchi sull'affollata banchina noti che in città c'è qualcosa di strano. Da tutte le cime dei tetti e dalle mura fuoriescono tremende punte, lunghe più di un metro e mezzo. Sulla cresta delle muraglie ci sono molte torri, e su ciascuna torre diverse guardie, le quali tengono d'occhio il cielo ma non il territorio. Sono equipaggiate di enormi balestre, grandi marchingegni simili ad archi puntati verso il cielo. Delle reti si estendono tra le varie torri, tanto che l'intera città ne sembra invasa. Si può solo presumere che Tor sia esposta a una terribile minaccia che viene dal cielo; decidi di investigare; tanto, anche se non dovessi trovare nulla di utile, dovresti comunque aspettare il calar delle tenebre per rubare un'altra barca. Vai al **33**.

195

L'annuncio che i Samurai di Onikaba saranno le tue guardie del corpo personale causa un certo scompiglio, anche se si tratta di guerrieri superbi e di lealtà impareggibile. Comunque d'ora in poi due Samurai saranno sempre al tuo fianco, ed altri se ne aggiungeranno ogni qualvolta lascerai il Palazzo. I Samurai sono sentinelle davvero incorruttibili, ma sfortunatamente la gente di Irsmuncast si risente poiché hai scelto degli stranieri come guardia del corpo personale. Sottrai 1 dal tuo punteggio di Popolarità, poi vai al **205**.

196

Non passa molto che raggiungi il fondo della vallata. Ti muovi come un'ombra tra i campi in direzione del villaggio e pensi che nessuno ti abbia notato quando una ventina di figure, Ninja come te, escono apparentemente dal nulla, raggiunte da altre che sbucano da fossi nascosti sotto grosse zolle d'erba. Sei circondato. Uno di loro dice: «Benvenuto nella Valle dello Scorpione, seguace di Kwon». Combatti con coraggio e valore, però i tuoi avversari sono in troppi e ben presto hanno la meglio su di te.

197

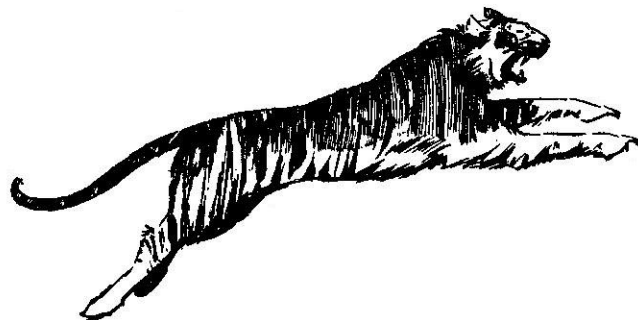
La guerra scoppia di nuovo per le strade, ma tu hai appoggi sufficienti per sconfiggere per la seconda volta le forze del Tempio di Nemesi e quel che una volta era l'esercito dell'Usurpatore. Tuttavia i combattimenti sono feroci e sanguinari e un fuoco appic-

cato da dei ragazzi rade al suolo una parte della città. Le simpatie nei tuoi confronti cominciano a venir meno: sottrai 2 punti al tuo punteggggio di Popolarità. Al tempio di Nemesi riesci ad estorcere quattro talenti che trasferisci nelle casse del tesoro. Se questi sono sufficienti per affrontare tutti i debiti della Corona, sei riuscito nella difficile operazione della tassazione. Se invece non riesci a tener testa a tutti i debiti, la gente non si fida di te o pensa che tu sia un Signore Supremo debole di carattere. Se la tua Popolarità è 0 o meno, vai al **167**. Se è maggiore di 0, vai al **415**.

198

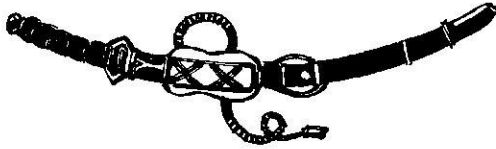
Ti abbassi rapidamente, ma il lampo ti sfiora la spalla prima di infrangersi sul pavimento del cortile e mandare in frantumi una lastra di marmo. Rimani ustionato e perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, il Drago indietreggia a testa bassa e si prepara ad addentarti con le sue enormi mascelle. Tenti di sferrargli un Calcio della Tigre che Salta proprio sulla punta del naso sfruttando la tua Energia Interiore (vai al **348**), provi a conficcargli la lancia nelle fauci spalancate (vai al **294**) o gli lanci due Shuriken in bocca il più in fretta possibile (vai al **330**)?

199

Quando sollevi il piede per allontanare con un calcio il bastone da stocco, un liquido acido fuoriesce dalla punta dell'arma, come per magia, un acido che ti acceca. Colto dalla disperazione muovi le mani, pronto a bloccare le mosse del tuo avversario, ma Mandrake sa il fatto suo. Il bastone da stocco porta impresso il tuo nome e la Runa del Sonno Eterno. Con un'abile stoccata il sicario ti trafigge il cuore, mettendo fine alla tua vita. Mandrake uccide poi le tue guardie del corpo e fugge prima che venga dato il grido d'allarme.

200

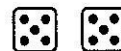
Afferri l'elsa del corto pugnale con straordinaria destrezza. Per un breve istante, quando dai uno strattone al Kyoketsu-shoze e glielo strappi di mano, il Grande Maestro viene colto di sorpresa. L'anello cade sferragliando ai tuoi piedi, ma il tuo nemico non perde tempo: fa una capriola all'indietro, poi un'altra e un'altra ancora, e continua a questo modo fino all'altare, davanti al quale atterra per afferrare una Naginata inguainata. Sbrogli la corda dal braccio, un oggetto inutile nelle tue mani inesperte, mentre lui balza di nuovo verso di te, fermandosi a poco più di un metro. Tiene la mano sinistra sul fodero e l'altra sull'elsa, pronto a sfoderare la spada. Se possiedi la capacità dello Shin-Ren, vai al **272**. Altrimenti, vai al **296**.

201

Hai dato grande fiducia alla Signora della Forza Gwyneth, fiducia certamente non mal riposta, ma ora la gente della città la vede come una sorta di idolo. Viene considerata più potente di te ed è anche più benvoluta. Quando in città cominciano a correre voci di un attacco da parte delle Creature del Rift, le strade si affollano di gente che chiede a gran voce a Lady Gwyneth di liberarla dal pericolo. I sacerdoti di Nemesi, che non perdono occasione per avvantaggiarsi dei momenti di isteria collettiva, si appellano ufficialmente a lei affinché guidi l'esercito in battaglia. L'umore della gente non tollera esitazioni. Se ordini a Lady Gwyneth di marciare verso il Rift nella speranza di una vittoria, vai al **355**; se rifiuti di piegarti all'isteria popolare e le ordini di difendere le mura della città, vai al **99**.

202

Avanzi alle spalle del bestione e ti fermi un attimo per raccogliere tutte le riserve di energia interiore che ti rimangono; poi lo colpisci al collo e gridi nell'attimo in cui la forza interiore fuoriesce dal tuo organismo. Il colpo, assestato con grande precisione, spezza il cranio del tuo avversario con estrema facilità: il Ciclope crolla pesantemente in avanti, morto stecchito, senza neppure un lamento. Vai a frugare tra il mucchio di cianfrusaglie nell'angolo (vai al **274**) o lasci la grotta e ti incammini su per il sentiero (vai al **286**)?

203

Prima che tu possa raggiungere i tuoi Consiglieri Personali, giunge un messaggero con la notizia che per le strade ci sono tensioni a causa della mancanza di una Guardia Reale, o comunque di una forza in grado di mantenere l'ordine. Entri a grandi passi nella Sala della Stella, deciso a risolvere questo problema innanzi tutto. La Sala della Stella è una grande stanza ovale, con il soffitto di marmo nero decorato di stelle a cinque punte in foglie d'oro. Un grande tavolo di marmo separa un piccolo trono da quattro sedie con lo schienale alto e diritto, su cui hanno preso posto i tuoi Consiglieri Personali. In piedi accanto al trono c'è un cancelliere dalla veste verde smeraldo, il Segretario della Camera. Gli fai un cenno e, sottovoce, lo metti al corrente delle agitazioni. Ti chiede se vuoi fare di questo il primo argomento all'ordine del giorno e tu

gli rispondi di sì. Egli, allora, convoca dunque la prima sessione del consiglio e dice ai membri della Sala della Stella che il primo punto all'ordine del giorno è quello delle incombenti tensioni civili. Poi invita i Consiglieri a parlare. Vai al **373**.

204

Non c'è nulla che tu possa fare contro questa orribile creatura; non appena si chiudono attorno alla tua vita, i suoi grossi tentacoli ti spezzano le costole, e vieni risucchiato sotto la superficie. Non riesci a liberarti dalla stretta e anneghi ancor prima di venire ingoiato dal mostro.

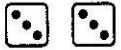
205

Il prossimo argomento all'ordine del giorno è il destino dell'esercito. Durante i combattimenti, la maggior parte delle forze militari, gli Orchi in particolare, sono rimasti fedeli all'Usurpatore e sono passati dall'altra parte solo quando ormai tutto sembrava perduto. Forse duecento uomini sono morti, incluso il Generale Barkant, ma puoi ancora contare all'incirca su quattromila spadaccini: un migliaio di Orchi, lo stesso numero di ibridi Halvorc dal naso schiacciato e in più due migliaia di umani, quasi tutti uomini. Per la maggior parte sono seguaci di Nemesi, ma altrettanto devoti alla loro città. Il problema che ti sta di fronte è un vero e proprio dilemma: da una parte gli Orchi ti sono indispensabili per proteggere la città contro incursioni provenienti dalle Budella di Orb, tanto che senza di loro la difesa militare della città risulterebbe fortemente indebolita. D'altro canto, sei certo che i capitani abbiano un forte desiderio di vendicarsi dell'umiliazione della sconfitta subita quando l'Usurpatore venne spodestato, e di conseguenza permettere ad alcuni di restare nel nuovo esercito rappresenterebbe per te una costante minaccia.
Chi tra questi personaggi presenti - il Demagogo, la Signora della Forza Gwyneth, Lord Steward, Greystaff o Solstice - posi con determinazione il proprio pugno sul tavolo, indica di voler prendere la parola. Se qualcuno di essi non compie questo gesto, o non ha consigli da dare o non desidera darne. Autorizzi ciascuno dei tuoi Consiglieri a prendere la parola nel seguente ordine: il Demagogo (vai al **215**), La Signora della Forza Gwyneth (vai al **225**), Lord Steward (vai al **235**), Greystaff (vai al **245**), Solstice (vai al **255**). Dopo aver ascoltato tutti o solo quelli che desideri ascoltare, vai al **265**.

206

Il veleno ti passa rapidamente nel sangue; crolli in ginocchio, il corpo in fiamme. Troppo tardi ti vengono in mente le parole del Libro degli Dei: «Fa attenzione al veleno del Tempio di Nullaq». Il veleno ti raggiunge il cuore e in pochi secondi ti uccide.

207

Il giorno dopo la battuta di caccia, viene indetta un'altra riunione del Consiglio della Sala della Stella. Mentre i servi ti vestono, un ragazzo viene a portare un messaggio da parte di Foxglove, capo dell'Ordine del

Loto Giallo, ovvero degli Informatori Segreti. Il messaggio ha tre parole, scritte col rossetto sul retro di una spazzola per capelli d'argento: «Attenzione a Parsifal». Chiedendoti perché non dovresti fidarti di Parsifal, Grande Maestro del tempio del tuo stesso dio, chiedi a un servitore di andare a chiamare Foxglove, ma non hai il tempo di parlarle prima che cominci la sessione nella Sala della Stella. Il Segretario della Camera, oggi vestito in bianco e verde, annuncia il primo argomento all'ordine del giorno: il destino dell'Ordine del Loto Giallo, gli Informatori Segreti, capeggiati da Foxglove. Se presenti, i Consiglieri menzionati qui sotto fanno segno che desiderano parlare. Dai loro ascolto nell'ordine seguente: Lord Steward (vai al **227**), Parsifal o la Signora della Forza Gwyneth (vai al **237**), Foxglove (vai al **247**), Greystaff o il Demagogo (vai al **257**). Quando avrai ascoltato tutti o soltanto quelli che desideri, vai al **267**.

208

Una spaccatura nella roccia ti offre il nascondiglio che fa al caso tuo; lì rimani a riposare per il resto della giornata a meditare e a osservare il villaggio sottostante. Il pensiero di trovarti tra i più micidiali e malvagi assassini di Orb ti causa non poche preoccupazioni. Quando cala la sera noti che diversi "abitanti del villaggio", invece di andare a casa, scendono verso un pozzo al centro di un piazzale pavimentato. Senza dubbio il centro della base Ninja si trova sotto terra. Dopo che la notte è scesa a coprire del suo nero manto la vallata, tu esci nei campi: tutto è silenzio attorno a te, tranne per il frinire dei grilli e l'occasionale grido di un gufo. Se non fosse per i suoi abitanti, sarebbe una vallata davvero idilliaca. Cammini nell'ombra della notte spostandoti velocemente di albero in albero, invisibile nel chiarore lunare. Quando raggiungi la muraglia di pietra una specie di sesto senso ti dice che non tutto va come dovrebbe. Se possiedi la capacità di Neutralizzare Trappole o Scassinare Serrature, vai al **418**. Altrimenti, vai al **220**.

209

Apri di nuovo la porta della Sala della Stella e trovi Foxglove e Lord Steward vicino a una figura che sembra Parsifal, e che tuttavia ti punta addosso un bastone da stocco. Il sacerdote e la sacerdotessa di Nemesi pronunciano contemporaneamente la stessa identica parola, e subito ti senti risucchiato in un vortice nero. Vieni colto da nausea e barcolli in avanti. Un getto di acido si sprigiona dalla punta del bastone da stocco e ti acceca. Mentre barcolli in preda al panico, Mandrake, Maestro della setta degli Assassini della lontana Wargrave-Abbas, affonda nel tuo cuore la punta dell'arma; il sicario sa bene il fatto suo, e la lama porta impresso il tuo nome vicino alla Runa del Sonno Eterno; tra poco egli potrà incassare il denaro offerto per la tua morte, e ciò a causa del tradimento di Foxglove e di Lord Steward.

210

La barca viene sollevata al di sopra dell'acqua e tu sei assolutamente impotente. Ti trovi all'altezza degli

enormi occhi senza palpebre del mostro, mentre il suo corpo bulbiforme - color crema - è ancora sotto acqua. Le grandi mascelle si spalancano, pronte a divorarti. Tenti di lanciargli uno Shuriken negli occhi (vai al **90**), sputi un Ago Avvelenato, se ne hai la capacità, sempre mirando a uno degli occhi (vai al **120**) o salti giù dalla barca e cerchi la salvezza in mare (vai al **150**)?

211

Furono proprio Lady Gwyneth e le sue vergini dello scudo ad intraprendere e coronare con successo la rivoluzione contro l'Usurpatore in cambio della tua promessa di ripristinare la legge e i costumi di tuo padre. Tra queste, una prevedeva che le vergini dello Scudo di Dama venissero destinate al pattugliamento e alla sorveglianza della città. Gwyneth si piega su un ginocchio innanzi al trono, poi pianta fermamente i piedi a terra e ti dice con la sua voce bassa e decisa: «I miei ringraziamenti per aver liberato Irsmuncast dal tiranno. So bene che Vostra Maestà, adoratore di Kwon il Redentore, è consapevole che senza il giusto rispetto delle leggi questa città non avrebbe forza e verrebbe sopraffatta dai malvagi del Rift o dai nostri nemici del Manmarch Occidentale. Come simbolo della legge e leale condottiero, io sarei un saggio consigliere della Sala della Stella. Devo ricordarti che il generale Barkant è rimasto ucciso nel combattimento di ieri e l'esercito è senza un capo. Ho già dato ordine che le truppe dell'Usurpatore siano consegnate nelle caserme, e le mie truppe sono già per le strade, a tenere sotto controllo il saccheggio».

Ti guarda tranquillamente negli occhi, in attesa della tua decisione. La inviti ad entrare nella Sala della Stella (vai al **231**) o la deludi (vai al **241**)?

212

Non hai valutato bene la velocità del pugnale e le tue mani si chiudono in aria mentre la lama affonda nella tua spalla: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, il Grande Maestro dà uno strattone all'arma, facendoti trasalire per il dolore e ritirando il pugnale a sé. Poi lancia un grido di guerra, balza in aria e atterra davanti a te, il pugnale in una mano e l'anello di ferro che rotea sopra la sua testa nell'altra. Sta davanti a te, sfidandoti con il suo ghigno malvagio, abbastanza vicino per essere attaccato. Cerchi di colpirlo col collo del piede sulla parte destra della testa (vai al **224**) o aspetti che sia lui a fare una mossa (vai al **236**)?

213

Prima che tu possa unirti ai Consiglieri un messaggero di corte, completamente senza fiato, entra di buon passo nella Sala del Trono e si inginocchia davanti a te. «Razzie e saccheggi stanno dilagando in città, Vostra Maestà. Un incendio è scoppiato a Pudding Lane, e ce ne saranno altri se non riusciremo a ristabilire l'ordine. L'intera città potrebbe venir bruciata. I poveri tengono i ricchi sotto un regime di terrore e i sacerdoti di Nemesi minacciano rappresaglie». Ringrazi il messaggero ed entri deciso nella Sala della Stella, per farti consigliare a proposito. Vai al **223**.

214

Avanzi furtivamente alle spalle del mostro e cali la mano con tutta la forza che hai in corpo. Il Ciclope crolla in avanti contorcendosi e ruggendo per il dolore, ma è ancora vivo e, seppure con difficoltà, riesce a indietreggiare e ad afferrare un'enorme clava di legno. Dovrai combattere, ma sappi che il Ciclope ha perso 6 punti di Resistenza. Giungi alla conclusione che non avrebbe senso tentare un atterramento con un avversario così grosso. Sferri un Salto della Tigre che Salta (vai al **250**) o un Pugno di Ferro (vai al **262**)?

215

Il Demagogo si alza in piedi e allarga le braccia in un gesto plateale: «Che bisogno c'è di un esercito di professionisti? Siamo forse seguaci di Moraine, dio dell'Impero, desiderosi di sottomettere al nostro dominio tutte le terre abitate da uomini? Abbiamo mura alte e forti. Ci sono ventimila uomini capaci in città, i quali necessitano solamente di un'elementare istruzione sulle arti guerresche, sorretta da una buona dose di ardore rivoluzionario, per diventare una meravi-

gliosa forza di combattenti. Perché non formare una milizia cittadina volontaria e così evitare del tutto la spesa esorbitante dell'esercito? La gente potrebbe difendere la città dalle Creature del Rift». Torna al **205**.

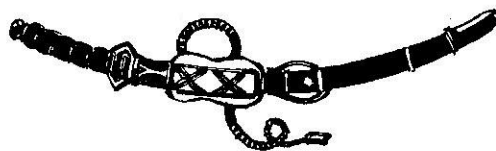
216

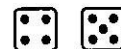
Il suo volto non cela il disappunto. «Che bisogno abbiamo noi di oro e gemme? Pensi di poter comprare il servizio degli Elfi?» esclama, fuori di sé per la rabbia. «Non sei una creatura malvagia, e ti lasceremo attraversare liberamente la nostra foresta, ma non ti aiuteremo». E con ciò gli Elfi si allontanano, confondendosi col verde degli alberi.

Scrollando le spalle, ti inoltri nella foresta. Un giorno e una notte trascorrono senza eventi degni di nota: è come se gli abitanti della foresta ti stessero evitando, sebbene ti muova silenzioso come una pantera. Ad ogni modo riposi tranquillo e recuperi 2 punti di Resistenza.

Infine sbuchi sulle rive del Mare degli Elementi. Un isolotto spunta dall'acqua a meno di mezzo miglio dalla costa: di certo è quello di cui ti parlava il Grande Maestro dell'Ombra. Sei un nuotatore provetto e in condizioni normali una distanza del genere non ti preoccuperebbe, ma tra te e l'isola infuria il Mare degli Elementi. Sembra abbastanza calmo, ma sai che improvvisamente può essere scosso da geyser e spruzzi altissimi che si innalzano a caso formando un autentico muro d'acqua in movimento che poi ricade in acqua e scompare nuovamente. Il suo nome è ben meritato, poiché queste sono acque viventi, animate

da Elementi Acquatici. Respiri a fondo e rivolgi una breve preghiera a Kwon, poi ti tuffi nell'acqua e nuoti a tutta forza verso l'isola.

Gioca i dadi per la Fortuna. Se essa ti sorride, vai al **54**. Se ti volge le spalle, vai al **74**.

217

Il giorno dopo la battuta di caccia, è stabilita un'altra riunione del Consiglio della Sala della Stella. Mentre i servi ti vestono, un ragazzo viene a portare un messaggio da parte di Foxglove, capo dell'Ordine del Loto Giallo, ovvero degli Informatori Segreti. Consiste di tre parole, scritte col rossetto sul retro di una spazzola per capelli d'argento: «Attenzione a Parsifal». Chiedendoti perché non dovresti fidarti di Parsifal, Grande Maestro del tempio del tuo stesso dio, chiedi a un servitore di andare a chiamare Foxglove, ma non hai il tempo di parlarle prima che cominci la sessione nella Sala della Stella. Il Segretario della Camera, oggi vestito in bianco e verde, annuncia che il primo argomento all'ordine del giorno è il destino dell'Ordine del Loto Giallo, gli Informatori Segreti, capeggiati da Foxglove. Se presenti, i consiglieri menzionati qui sotto fanno segno che desiderano parlare. Dai loro

ascolto nell'ordine seguente: Gwyneth (vai al **317**), Foxglove (vai al **327**), Greystaff o il Demagogo (vai al **337**), Lord Steward (vai al **347**). Dopo aver dato ascolto a tutti o comunque a quelli che desideri, vai al **357**.

218

Il veleno ti passa rapidamente nel sangue; cadi in ginocchio in preda alla nausea ed a ondate di dolore, ma fortunatamente tutti i tuoi anni di allenamento e la forte resistenza al veleno ti permettono di sopportarne gli effetti. Dopo un paio di minuti ti rialzi, le gambe tremanti, stordito e malfermo. Dopo esserti ripreso completamente, apri la porta e la varchi, ma poi ti blocchi e rabbrividisci. Rimani fermo e guardi in basso: stai calpestando una sottilissima corda tirata da una parte all'altra dello stipite. Ora è tesa, bloccata sotto tuoi piedi. Davanti a te si è aperto un pannello sulla parete opposta, scoprendo una freccia d'arco pronta a scoccare contro il tuo petto; anche il minimo movimento dei piedi la metterà in azione. Non hai altra scelta che tuffarti a destra, nel corridoio che ti sta davanti, nel tentativo di evitare la freccia. Senza esitazione voli in una capriola a mezz'aria.
Gioca i dadi per la Fortuna: se essa ti sorride, vai al **230**; se ti volta le spalle, vai al **191**.

219

I due Samurai si precipitano a interporsi tra te e Parsifal mentre questi tira fuori un bastone da stocco dalle pieghe del vestito, rivelando così un petto sorprendentemente muscoloso. Proprio mentre brandisce l'arma bagnata e gocciolante, un liquido acido fuoriesce dalla sua punta, come per magia, accecando entrambi i Samurai. Se non fosse stato per la loro azione rapida e leale saresti stato tu a rimanere accecato. Scavi nel profondo della memoria per scoprire l'identità del tuo assalitore: non si tratta di Parsifal, bensì di un impostore, Mandrake, il Maestro degli Assassini della città settentrionale di Wargrave Abbas. È un adoratore di Torremalku l'Assassino, portatore di morte sicura a mendicanti e re. L'assassino si muove come una pantera nera, pronto a scattare. Devi reagire in fretta: usi uno Shuriken per fargli cadere di mano il bastone da stocco (vai al **239**) o un Calcio del Cavallo Alato (vai al **249**)?

220

L'oscurità ti avvolge come un guanto e hai la sensazione che stia per succedere qualcosa di terribile. Nello stesso istante, il medesimo sesto senso ti induce a guardarti alle spalle. D'un tratto il terreno sembra aprirsi verso l'alto e una figura scura esce in silenzio da sotto terra, simile a uno spettro. Un raggio di luna ti rivela la presenza di un Ninja, armato di una catena con un peso cuneiforme da una parte e una corta asta con una lama a falce dall'altra: un Kusarigama. Il Ninja sfreccia in avanti e, con un colpo a frusta, ti attorciglia alle gambe la parte della catena col peso. Avverti uno strattone e cadi a terra, poi il Ninja ti salta addosso e si siede su di te: il tutto avviene in un istante. Sei stato colto completamente di sorpresa e ora il tuo

assalitore tiene tra le mani la parte a falce della catena e te la punta addosso, gli occhi ardenti di furia omicida sotto la fenditura del cappuccio. Cerchi disperatamente di parare con l'avambraccio il colpo dell'asta. Lancia i dadi per la parata. La tua Difesa è 6. Se riesci a proteggerti dall'attacco, vai al **328**. Se fallisci, vai al **340**.

221

Durante la rivoluzione le forze della Signora della Forza Gwyneth non combatterono assieme a te contro l'Usurpatore; all'epoca non eri riuscito a convincerla della tua rispettabilità e dei tuoi meriti, e queste furono le sue parole: «Nelle tue vene non corre affatto il sangue di tuo padre, Vendicatore». Oggi, invece, la guerriera piega un ginocchio innanzi al trono, poi pianta con fermezza i piedi a terra e dice con la sua voce bassa e decisa: «I miei ringraziamenti per aver liberato la città dal tiranno, Vostra Maestà. Spero che sarete un regnante saggio e giusto come fu vostro padre. Alcune unità dell'Usurpatore vagano ancora liberamente in città e il saccheggio sta dilagando fino alla frontiera dell'Edge. Senza il rispetto della legge questa città non avrebbe alcuna forza o resistenza e verrebbe sopraffatta dai malvagi del Rift o dai nostri nemici del Manmarch Occidentale. Posso occuparmi io del ripristino della legge, Vendicatore». Ti guarda tranquillamente negli occhi, in attesa della tua decisione. La inviti ad entrare nella Sala della Stella (vai al **231**) o la deludi (vai al **241**)?

222

La punta dell'arma trova un po' di spazio tra due scaglie e affonda nel corpo del mostro, dal quale fuoriesce un sangue denso e scuro. Il Drago ruggisce per il dolore, ti fissa ignorando completamente il ragazzo e prova a colpirti con la sua grande coda, larga quanto te. Se sei un capace Acrobata, vai al **98**; altrimenti la tua Difesa è 6, mentre cerchi di saltare oltre la coda del Drago con una capriola. Se vieni colpito, vai al **168**; altrimenti, vai al **192**.

223

La Sala della Stella è una grande stanza ovale, con il soffitto di marmo nero decorato di stelle a cinque punte in foglie d'oro. Un grande tavolo di marmo separa un piccolo trono da quattro sedie con lo schienale alto e diritto, su cui hanno preso posto i tuoi Consiglieri Personali. In piedi accanto al trono c'è un cancelliere dalla veste verde smeraldo, il Segretario della Camera. Gli fai un cenno e, sottovoce, lo metti al corrente delle agitazioni. Ti chiede se vuoi fare di questo il primo argomento all'ordine del giorno e tu gli rispondi affermativamente. Egli convoca dunque la prima sessione del consiglio e informa i membri

della Sala della Stella che il primo argomento è quello delle incombenti tensioni civili. Poi invita i Consiglieri a parlare. Vai al **233**.

224

Nell'istante in cui stacchi i piedi dal suolo, il Grande Maestro dell'Ombra gira rapidamente su se stesso e sferra un Calcio del Cavallo Alato con velocità tale da colpirti al petto prima che tu abbia avuto il tempo di portare a termine l'attacco che avevi programmato. Vieni catapultato all'indietro e perdi 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi, reagisci in fretta, fai una capriola all'indietro e ricadi a terra.
«Niente male» dice lui con condiscendenza, «per uno *studente* di Ninjitsu». Poi comincia a roteare l'anello sopra la testa e si avvicina di un altro po'. Aspetti che scagli di nuovo la sua arma e tenti deliberatamente di farla attorcigliare sul tuo polso sinistro per poi sferrare un Calcio della Tigre che Salta contro il viso del tuo assalitore (vai al **248**) o cerchi di mandare l'avversario a gambe all'aria con un Atterramento Coda di Drago (vai al **260**)?

225

La Signora della Forza Gwyneth si alza in piedi, la mano sull'elsa della spada, e dice: «I seguaci di Dama sono soldati professionisti, e la loro alleanza non è basata sul denaro, a differenza di Antocidas il Guercio e dei suoi mercenari. Inoltre non hanno neppure la tendenza a farsi lo sgambetto da soli in battaglia, come invece accade alle truppe dell'Usurpatore, addestrate dai chierici di Nemesi anziché da veri soldati. Con le mie duemila spade non avrai bisogno di altro esercito». Si rimette a sedere e si guarda intorno, quasi volesse sfidare gli altri a contrastarla. Torna al **205**.

226

Ti trovi a mezz'aria, tuttavia riesci a fare una capriola e ad atterrare in piedi. Ti volti rapidamente e ti accorgi che il Ciclope ha raccolto da terra un'enorme clava di legno... si sta avvicinando ringhiando minacciosamente. Non ha senso tentare un Atterramento con un bersaglio così grosso, pensi; tuttavia hai il tempo di tirare uno Shuriken prima di impegnare il Ciclope in combattimento. La sua Difesa è 6. Segna le eventuali perdite di Resistenza che potresti infliggergli con lo Shuriken. Ora sferri un Calcio della Tigre che Salta (vai al **250**) o un Pugno di Ferro (vai al **262**)?

227

Lord Steward dà uno strattone al suo mantello nero e si alza in piedi: «Senza gli Informatori Segreti il tuo governo non esisterebbe» dice. «Noi non possiamo certo vantarci delle astuzie di Vagar l'Ingannatore, di Hermetis il Delinquente o di Torremalku l'Assassino, ma quel che è sicuro è che in città non c'è nessun altro capace di sventare piani contro la persona di Vostra Maestà. Foxglove non ha eguali quando riesce a scoprire che aria tira nei bassifondi della città. Molte cose vanno avanti solo grazie alla sua bravura nel proteggerti». E con ciò si mette di nuovo a sedere. Torna al **207**.

228

Il lampo sfreccia sopra la tua testa prima di schiantarsi sul pavimento del cortile e mandare in frantumi una lastra di marmo. Il Drago indietreggia a testa bassa e si prepara ad addentarti con le sue enormi mascelle. Tenti di sferrargli un Calcio della Tigre che Salta sulla punta del naso sfruttando la tua Energia Interiore (vai al **348**), provi a conficcargli la lancia nelle fauci spalancate (vai al **294**) o gli lanci 2 Shuriken in bocca il più in fretta possibile (vai al **330**)?

229

Ti dirigi verso Parsifal, temendo per la sua vita, ma quando gli sei vicino, lui tira fuori alla svelta un bastone da stocco da sotto il vestito, rivelando così un petto sorprendentemente muscoloso. Ti irrigidisci per lo spavento allorché un liquido acido fuoriesce dalla punta dell'arma, come per magia, e ti acceca. Ti rendi conto troppo tardi che quello non è Parsifal, bensì Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas e adoratore di Torremalku l'Assassino, portatore di morte sicura a mendicanti e re. Colto dalla disperazione muovi le mani, pronto a bloccare le mosse del tuo avversario, ma Mandrake sa bene il fatto suo. Il bastone da stocco porta impresso il tuo nome, accanto alla Runa del Sonno Eterno. Un'abile stoccata, e l'assassino ti perfora il cuore, mettendo fine alla tua giovane vita. Mandrake uccide poi le tue guardie del corpo e sparisce prima che venga dato l'allarme.

230

Nel momento in cui rotoli a terra la freccia va a piantarsi nella porta: l'hai evitata! Una volta in piedi, arrivi in fondo a un corridoio che conduce ad una scala. Davanti a questa, a sinistra, c'è un'altra porta. Attento al minimo indizio di trappole ti avvicini, ma il tuo udito finissimo non individua alcun rumore. Apri dunque la porta e prosegui a destra, schiena al muro; nessuna trappola nemmeno qui. La stanza è un magazzino, pieno dei vestiti delle sacerdotesse di Nullaq e, tra le tante cose, ne vedi una che ti fa balzare il cuore in petto per la gioia: su uno scaffale a rastrelliera ci sono ben cinque amuleti di Nullaq! Ne prendi uno. Nell'istante in cui lo tocchi vieni arso nell'animo da un raggio di energia eterea: il pendente è carico di una forza malefica e tu, suo portatore, ne sei stato intaccato. Perdi definitivamente 1 punto di Energia Interiore e inoltre non potrai superare un punteggio di 4 punti di Energia Interiore finché non avrai trovato un modo per redimerti. Ti volti e lasci la stanza, imprecando contro la sfortuna.

Il viaggio di ritorno giù dalla torre del tempio è privo di eventi, e per la notte ti sistemi in una vecchia stalla. Ti alzi all'alba e scendi nel porto, quasi deserto, dove noti una barca negletta con una singola vela. Sali a bordo comportandoti come se l'imbarcazione fosse tua e prendi il mare aperto. Lasci il porto senza incidenti e navighi ad est, in direzione del sole che sorge e delle Zanne di Nadir. Vai al **79**.

231

La Signora della Forza Gwyneth fa un profondo inchino e attraversa a passo di marcia la porta aperta che dà nella Sala della Stella. Segna che uno dei tuoi Consiglieri Personali è lei e poi attendi il prossimo candidato. Vai al **251**.

232

Con grande circospezione ti avvicini al bordo della buca nascosta e, accovacciato a terra, tasti il suolo: scopri una grata di legno nascosta sotto grosse zolle d'erba. La sollevi e subito un oggetto a forma di falce fuoriesce dal fosso. Vieni colto completamente di sorpresa e, anche se ti tuffi all'indietro, la lama ti ferisce il polpaccio. Perdi 3 punti di Resistenza. se sopravvivi, vedi una scura figura uscire silenziosamente dal fosso, simile a uno spettro. È un Ninja che tiene tra le mani un'arma costituita da un pezzo di catena con un peso cuneiforme da una parte e una corta asta con una lama a falce dall'altra: un Kusarigama. Il Ninja comincia a roteare la lama in alto con incredibile abilità, avvicinandosi lateralmente. Sta per lanciarsi all'attacco! Attacchi con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **268**), o con un Atterramento Denti di Tigre (vai al **280**)? Decidi di non attaccarlo con un pugno fino a quando non avrai saggiato la sua bravura con la catena.

233

Chi tra questi personaggi, chiunque sia presente - Parsifal, Golspiel, Foxglove, Lord Steward e il Demagogo - posa con determinazione il proprio pugno sul tavolo, vuole prendere la parola. Se qualcuno tra i presenti non compie questo gesto, o non ha consigli da dare o non desidera darne. Autorizzi ciascuno dei tuoi Consiglieri a prendere la parola nel seguente ordine: Parsifal (vai al **243**), Golspiel (vai al **253**), Foxglove (vai al **263**), Lord Steward (vai al **273**), Il Demagogo (vai al **283**).
Una volta sentiti quelli che desideri sentire, vai al **293**.

234

L'Elfo fa una faccia truce: «Una Bestia Demoniaca, di quelle della progenie degli Elfi Oscuri. Non abbiamo mai saputo che un demonio del genere insozzasse una terra tanto vicina a noi. Sei un mortale di grande coraggio e risorse, Vendicatore, questo è più che evidente. Noi siamo nati quando il mondo era giovane e abbiamo visto l'umanità svilupparsi dal fango della creazione. Conosciamo anche la vostra gente, i Ninja, e forse il destino vuole che la tua missione abbia successo. Ti aiuteremo, dunque, dato che se renderai iniqua una Bestia Demoniaca, ci renderai un grande

servizio. Tuttavia, passare le Zanne di Nadir ed entrare nel Mare degli Elementi è un'impresa azzardata. Seguimi».
Segui gli Elfi nella foresta finché non giungi in un luogo in cui gli alberi sono meno fitti ma di gran lunga più alti. Ciascun albero è un'abitazione a tre livelli di una famiglia di Elfi. Vieni accompagnato fino alla riva di un ruscello dove si trovano ancorate diverse barche. Sono di legno bianco, con dei bellissimi cigni intarsiati a prua.
«Queste sono barche magiche, mortale, e rispondono ai comandi che tu dai loro a voce. Devi soltanto dire alla barca la direzione che desideri prendere ed essa ti porterà dove vuoi. Con una di queste riuscirai a superare anche le Zanne di Nadir».
Il Signore degli Elfi ti augura ogni bene e ti informa che il ruscello Greenfen si immette nel Mare Interno. «Per raggiungere le Zanne va a nord e poi ad est». Sali su una delle barche e un Elfo ti spinge in acqua. Ordini alla barca di andare diritta e questa si mette pacatamente in navigazione. Vai al **252**.

235

Lord Steward si alza in piedi lentamente: «I soli militari addestrati presenti in città su cui si può fare affidamento in caso di battaglia fanno parte dell'esercito dell'Usurpatore o dei seguaci di Dama. Comprendo e approvo il tuo desiderio di ripristinare le usanze di tuo padre e di conferire alle vergini dello scudo il ruolo che avevano in precedenza, ma duemila vergini dello scudo non sono sufficienti a proteggere una città di queste dimensioni. Scegliendo me come Consigliere Personale, hai accontentato i seguaci di Nemesi che temevano negassi loro voce e ascolto per quel che concerne il governo della città, quindi non hai nulla da temere da parte dell'esercito dell'Usurpatore. Ricorda anche che, disfandoti dell'esercito attuale, costringeresti alla strada quattromila soldati, lasciandoli senza mezzi per sfamare le bocche delle loro famiglie. Io non mi prendo responsabilità per quel che potrebbe accadere se adottassi questo provvedimento». Si siede, le mascelle strette, assorto nei suoi pensieri. Torna al **205**.

236

Il Grande Maestro affonda il pugnale verso la parte bassa del tuo torace, ma tu riesci a evitare la lama; allora lui ti lancia contro l'anello di ferro. Ti abbassi appena in tempo per vedere il suo piede sfrecciare verso la tua testa. Il tuo formidabile avversario non si dà per vinto: ruota su se stesso e sfrutta la velocità del balzo per affondarti nel petto il pugnale che tiene nella mano sinistra. Devi cercare di parare il colpo; la tua Difesa è 8. Se fallisci, perdi 5 punti di Resistenza. Se

sopravvivi, aspetti che il Grande Maestro scagli nuovamente l'anello e tenti deliberatamente di bloccarlo per poi sferrare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **248**) o cerchi di mandare il tuo assalitore gambe all'aria con un Atterramento Coda di Drago (vai al **260**)?

237

Ancora una volta Parsifal e Lady Gwyneth sono d'accordo. Se la Signora della Forza non è un Consigliere, essa rimane in piedi sulla piattaforma dalla quale anche coloro che non sono Consiglieri Personali possono rivolgersi alla Sala della Stella. Comunque è Parsifal a prendere la parola: «L'Ordine del Loto Giallo non è che una terribile combriccola di teppisti ai quali furono conferiti grandi poteri sotto il regno dell'Usurpatore. La gente è prevenuta contro il tuo governo a causa dell'odio, del sospetto e della paura che essi incutono. Soprattutto non devi fidarti di Foxglove. Abolisci l'Ordine, Maestà; lei è troppo pericolosa per poter stare così vicina alla tua persona». Quando Parsifal finisce, la Signora della Forza Gwyneth fa dei cenni d'assenso. Torna al **207**.

238

Vai a sbattere contro il muro della grotta, momentaneamente tramortito. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, scuoti la testa per scacciare la confusione che pare avvolgerti, e un ringhio di rabbia ti induce a voltarti. Il Ciclope ha preso una grossa clava di legno e la agita contro di te. Ti scansi sotto il colpo a falce e poi balzi all'attacco. Decidi che sarebbe inutile tentare un atterramento contro un bersaglio così grosso. Utilizzi un Calcio della Tigre che Salta (vai al **250**) o un Pugno di Ferro (vai al **262**)?

239

In una singola mossa prendi la stella da lancio e la lanci contro Mandrake, ma proprio in quello stesso istante egli spicca un salto. Se sbagli, la sua arma andrà a piantarsi nel tuo cuore. Lancia i dadi per lo Shuriken; a una distanza così ravvicinata la Difesa di Mandrake è 5. Se lo colpisci, vai al **259**. Se lo manchi, vai al **269**.

240

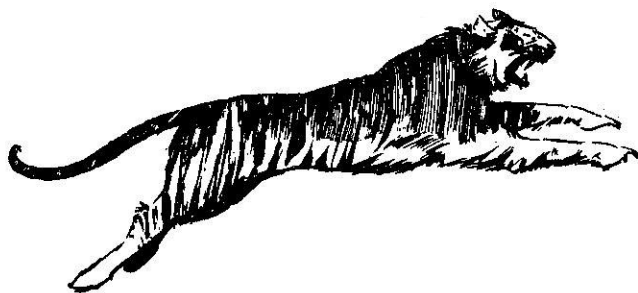
La città reagisce favorevolmente all'annuncio che l'esercito sta per essere rafforzato da duemila spadaccini addestrati dalle vergini dello scudo di Dama. Tuttavia c'è anche qualcuno che desiderava tu bandissi dalla città gli Orchi e gli Halvorc; altri dicono addirittura che un giorno o l'altro l'esercito dell'Usurpatore insorgerà e ti spodesterà dal trono, come tu un giorno cacciasti l'Usurpatore. Vai al **3**.

241

«Allora la città rimarrà senza leggi e disciplina» dice la Signora della Forza, la voce aspra per la rabbia repressa. «Non fare affidamento sul Tempio di Dama per l'approvvigionamento delle sentinelle. Arrivederci a te, Vendicatore» e si volta, decisa ad andarsene. Aspetti tranquillamente il prossimo candidato (vai al **251**) o informi La Signora della Forza che se volessi

ordinarle di organizzare la sorveglianza e il mantenimento dell'ordine in città, lei dovrebbe obbedirti per forza di cose (vai al **261**)?

242

Salti nelle acque gelide e ti immergi in profondità, con la speranza di evitare l'enorme Kraken. Gioca i dadi per la Fortuna; se essa ti sorride, vai al **282**; se ti volta le spalle, vai al **318**.

243

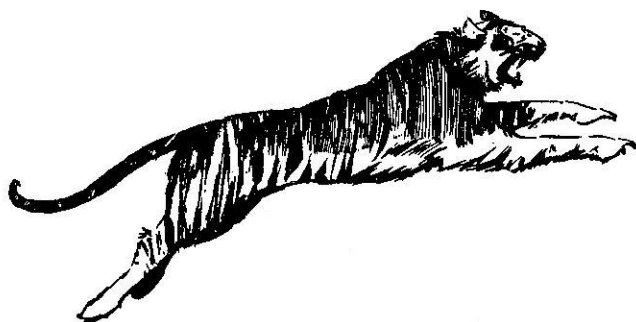
Parsifal balbetta leggermente per quel che ha da dire, arrossendo e lanciandoti occhiate nervose: «Beh, spe... spero che Vostra Maestà non vo... voglia prendersela a male, ma... ehm, non sarebbe forse saggio ripristinare le usanze di vostro padre e nominare Sentinelle le vergini dello scudo del Tempio di Dama? Godono di una buona reputazione in fatto di mantenimento dell'ordine e della legge». Torna al **233**.

244

Ti volti e con passo felpato giri attorno al bordo della buca. La parte superiore si solleva lentamente e una figura scura simile a uno spettro esce silenziosamente. È un Ninja armato di un Kusarigama, un'arma formata da una catena con un peso cuneiforme da una parte e una corta asta con una lama a falce dall'altra. Comunque, non appena ti vede, il Ninja indietreggia per la sorpresa, lasciandoti il tempo d'agire. Gli lanci uno Shuriken (vai al **292**) o ti servi di un Ago Avvelenato, se sei in grado di farlo (vai al **304**)?

245

Greystaff non ha ancora proferito parola da quand'è nella Sala della Stella; appare a disagio, ed è come se il solo fatto di trovarsi in questa stanza sciupasse in qualche modo la sua aura. Tuttavia, si alza in piedi e dice: «Ormai è tempo, Maestà, di allontanare il fetore che impesta l'aria della città, di liberare le nostre strade una volta per tutte dagli infiltrati del Rift, gli Orchi e i loro parenti bastardi, gli Halvorc. Disfatevi dell'esercito e fate affidamento sulle vergini dello scudo di Dama: sono fiere e valorose. Sono i malvagi a far sì che il male regni in città. Senza di essi, il potere

del Tempio di Nemesi sarebbe di gran lunga minore. Dovete agire adesso, Sire, per il bene della vostra gente». Si passa una mano sulla fronte e si siede, chinando immediatamente la testa. Torna al **205**.

246

Ti tuffi nelle profondità; avverti la forza del Mare degli Elementi, le sue acque che ti risucchiano e la potenza del vortice che ti stringe tra le sue dita gelide, ma riesci a resistere. Risali in superficie, respirando a pieni polmoni. Ora l'isolotto è vicino, e ben presto raggiungi la spiaggia.

L'isola è circolare e misura poche centinaia di metri di diametro; è priva di vegetazione e l'aria è fredda e umida, anche se in battuta di sole. Al centro c'è un banco di nebbia, statico e immobile.

Ci cammini dentro, e la nube ti avvolge, portando il suo gelo dentro alle tue ossa. Poi emergi in una radura delimitata dalla nebbia, illuminata dalla debole luce che riesce a trapelare. In un angolo c'è un mucchio di resti scheletrici, davanti ai quali si erge una Bestia Demoniaca, un umanoide con braccia lunghe e grandi che pendono fino a terra e mani sproporzionate, dotate di tremendi artigli neri. Il mostro sta in posizione semi accovacciata e semi eretta su due lunghe gambe, le cui cosce si sono sviluppate per il salto. La pelle apparentemente senza vita è grigia e rugosa; la testa, vagamente elfica, è bulbosa e deforme. Dei grandi denti ingialliti si protendono dalla bocca bavosa, mentre i lunghi capelli sottili e lisci sono ingarbugliati per la sporcizia. Il mostro ha gli occhi cupi e privi d'intelligenza, i quali, tuttavia, sembrano brillare di perfida luce rossa. La bellezza e la grazia degli Elfi in questa mostruosa creatura si è trasformata in maligna grettezza.

La Bestia Demoniaca emette un ringhio dal fondo della gola, poi abbassa la testa, e dei lampi di energia scarlatta si sprigionano dai suoi occhi, puntati su di te. Se hai la capacità dell'Acrobatismo, vai al **302**. Altrimenti la tua Difesa mentre cerchi di schivare l'attacco magico è 6; non puoi parare un attacco del genere. Se vieni colpito, vai al **264**; se riesci a schivarti, vai al **276**.

247

Oggi Foxglove indossa un mantello di lana blu scuro con un cappellino rotondo di paglia in tinta. Ha la faccia pallida, cadaverica, e le guance infossate inciapriate con la purpurea terra di Murex. La sua voce è calma e solenne: «Siete in grave pericolo, Maestà. Stanno progettando un attentato contro la vostra vita.

Per favore allontanatevi immediatamente dalla Sala della Stella. Convocate le guardie del corpo al completo e aspettatemi nella stanza da letto reale. Ve ne prego, ve ne prego, credetemi, o di certo morirete». Ti guarda con occhi imploranti. Torna al **207**.

248

Come speravi, il Grande Maestro ti scaglia addosso l'anello di ferro. Fai sì che l'anello si infili nel tuo braccio, afferri la corda e salti, sferrando un calcio micidiale contro il viso del tuo avversario e facendogli così perdere 4 punti di Resistenza. L'impeto del tuo attacco lo catapulta all'indietro e lo costringe a lasciar andare il Kyoketsu-shoze; tuttavia egli riesce a fare una capriola, poi un'altra e un'altra ancora fino a raggiungere l'altare, di fronte al quale atterra per afferrare una Naginata inguainata. Sbrogli la corda dal braccio, mentre il tuo avversario balza di nuovo verso di te, fermandosi a poco più di un metro. Tiene la mano sinistra sul fodero e l'altra sull'elsa, pronto a sfoderare la spada. Se possiedi la capacità dello Shin-Ren, vai al **272**. Altrimenti, vai al **296**.

249

Mentre assumi la posizione marziale dell'Arte della Tigre, pronto a far partire il calcio, Mandrake ti balza addosso con la velocità e l'abilità di un provetto spadaccino. Cerchi disperatamente di essere altrettanto fulmineo e incroci le braccia per bloccare la lama diretta al tuo cuore. Mentre tenti di fermare Mandrake,

Maestro degli Assassini, la tua Difesa è 6. Se riesci ad evitare l'arma, vai al **47**; se fallisci, vai al **69**.

250

Il Ciclope fa volteggiare la clava sopra la tua testa, ma tu ti scansi e balzi in avanti, poi fai un salto e gli ficchi un piede in gola. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, ovvero il Controllo dei Centri Nervosi, puoi aggiungere 2 ai punti di Danno arrecati.

Ciclope Cornuto
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Resistenza: 19
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **298**. Se il Ciclope Cornuto è ancora vivo, la tua Difesa è di 7, quando egli cercherà di colpirti in faccia col suo pugno poderoso. Se sopravvivi, puoi tentare di sferrare un Pugno di Ferro (vai al **262**) o un altro calcio (torna all'inizio del paragrafo).

251

La porta si spalanca nuovamente ed una figura alta e corpulenta attraversa la Sala del Trono a passo lento e dinoccolato. È Golspiel Lingua d'Argento, un mercante, padrone di un grande emporio dai drappeggi rosso porpora nella Low End, vicino al parco. Gli occhi piccoli brillano nel suo faccione che ballonzola ad ogni passo. Ha le gote che gli pendono, come il doppio mento, e le mani simili a salsicciotti di maiale. Fa un profondo inchino e, respirando pesantemente per lo sforzo, dice: «Vostra Illustre Maestà, alla pari del Redentore siete giunto per liberarci dal male». Se hai letto il terzo libro della serie 'Ninja', "Usurpatore!", e sei stato appoggiato dai mercenari di Golspiel (guidati da Antocidas il Guercio), oppure se Golspiel ti aveva donato un corallo rosso o un pendente d'ambra, vai al **301**. Se non hai letto "Usurpatore!", o l'hai letto ma non è successo nulla di tutto ciò, segna che hai ricevuto da Golspiel un fiore di loto di giada e vai al **311**.

252

La barca degli Elfi ti porta lungo un fiume a meandri, attraverso prati lussureggianti e terre boschive piene zeppe di miriadi di fiori e di scimmie multicolori. Ben presto esci falla Foresta delle Fiabe e il fiume si riversa nel Mare Interno, dove comandi alla barca di seguire la linea costiera verso nord. Ben presto svolti ad est e finalmente ti trovi davanti le Fauci di Nadir. Sono davvero uno spettacolo incredibile: uno stretto passa in mezzo a due promontori che per poco non si toccano, ma che comunque di tanto in tanto vanno a cozzare l'uno contro l'altro, forse in virtù di qualche incantesimo o forse perché le rocce stesse sono vive. La forza

dell'impatto innalza in cielo un gran boato, mentre l'acqua attorno alle rocce si solleva e si agita. Sei ben felice di non dover attraversare le Fauci in una barca comune, dato che non avresti speranze; tuttavia dovrai calcolare bene l'attimo in cui le rocce si separeranno: allora dovrai oltrepassarle il più rapidamente possibile. Passi vicino all'ammasso di rocce di sinistra (vai al **48**) o a quello di destra (vai al **62**)?

253

Con una voce insistente Golspiel dice: «Personalmente credo che formare un Corpo di Guardia di vergini dello scudo del Tempio di Dama ci verrà a costare non poco; tuttavia, bisogna chiaramente fare qualcosa prima che la situazione ci sfugga di mano. Io metto a disposizione di Vostra Maestà le mie truppe, guidate dal capace e disciplinato Antocidas il Guercio. Esse dovrebbero bastare a tenere sotto controllo i problemi più difficili, e senza spese per la Corona». In realtà, i soldi per pagare la Guardia non li avrai finché non avrai riscosso le tasse, quindi la considerazione di Golspiel non è da accantonare. Torna al **233**.

254

Per un ritardo di una frazione di secondo la freccia ti graffia la coscia e poi va a piantarsi nella porta. La ferita comincia a bruciare: con un brivido d'orrore ti accorgi che la punta della freccia era avvelenata. Possiedi la capacità dell'Immunità? Se sì, vai al **266**; altrimenti, vai al **206**.

255

Solstice non si prende neppure la briga di alzarsi per fare il suo discorso. Ha la schiena ricurva e la faccia piena di rughe, ma la voce è dolce e suadente come quella di un giovinetto. «Temperanza, Maestà, temperanza. Il tempo mostrerà se la tua scelta è stata saggia; quel che io ti sconsiglio è qualsiasi mossa affrettata. Se la città dovrà reggere fino alla fine di questo millennio, la sua gente deve imparare a vivere in pace. Non ti dico di non introdurre nell'esercito le vergini dello scudo di Dama, ti sconsiglio invece di abolire l'esercito così come è adesso. Ci renderemmo troppo vulnerabili. In città ci sono anche quelli che si battono perché gli Orchi vengano banditi, e vanno dicendo che sono peggio delle Creature del Rift, ma la storia ci insegna che gli Orchi giunsero come schiavi dalle Montagne Viola tre secoli fa. Sono dunque cittadini quanto me, e forse più di te, Maestà». Torna al **205**.

256

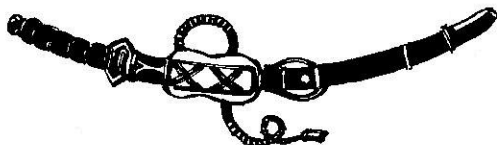
Quasi nel momento stesso in cui ti inginocchi, la parte superiore della buca si solleva e un sottile oggetto d'acciaio scintillante sfreccia fuori dalla buca e sibila verso il tuo petto. Gioca i dadi per una parata. La tua Difesa è 7. Se riesci a bloccare la lama, all'ultimo momento fai roteare lievemente il busto e lo Shuriken ti passa oltre. Se il lancio fallisce, lo Shuriken ti si conficca nella spalla: perdi 3 punti di Resistenza. Se sopravvivi, una figura scura esce silenziosamente dal fosso. È un Ninja, armato di un Kusarigam, un'arma formata da un pezzo di catena con un peso cuneiforme da una parte e una corta asta con una lama a falce dall'altra. Il Ninja comincia a volteggiare la parte a falce sopra la testa con un'abilità incredibile mentre si avvicina lateralmente. Sta per lanciarsi all'attacco! Gli assegni un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **268**) o usi l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **280**)? Ritieni che non sarà facile avvicinarlo e sferrargli un pugno finché non avrai saggiato la sua bravura con la catena.

257

Greystaff, Alto Sacerdote del Tempio di Avatar, e il Demagogo, hanno discusso assieme il problema ed ora sono entrambi in piedi sulla piattaforma sottostante il tavolo ovale, dalla quale anche i non appartenenti alla Sala della Stella possono rivolgersi al Consiglio. Il Demagogo ti dice che l'Ordine del Loto Giallo è odiato dalla gente di Irsmuncast quasi quanto lo era l'Usurpatore. Greystaff, invece, tiene un'omelia che ha come tema la fiducia e ciò che si ottiene riponendo fiducia nella gente. Nel suo discorso è implicito che la presenza di Informatori Segreti sprona al tradimento. Entrambi chiedono l'abolizione dell'ordine. Torna al **207**.

258

Non ti immergi abbastanza in profondità e vieni sollevato dal vortice dell'Elemento Acquatico, che risucchia verso l'alto le acque sottostanti. Cerchi di sfuggire, ma la morsa è troppo forte e vieni risucchiato

senza pietà. La pressione sale nelle tue orecchie finché non perdi i sensi. Affoghi nel Mare degli Elementi.

259

La stella da lancio è stata scagliata con velocità e forza tali da cogliere di sorpresa addirittura il Maestro degli Assassini. Lo Shuriken colpisce il tuo avversario nella parte superiore del braccio, mandando così il suo bastone a rimbalzare contro la parete più lontana della stanza. In un istante sei addosso al sicario, e un secondo più tardi lo hai ucciso. Anche se ultimamente hai usato più il cervello del corpo, evidentemente quest'ultimo non ha perso velocità e potenza. Il banditore di palazzo sparge la notizia di come sei eroicamente scampato alla morte, e grandi festeggiamenti vengono dati in tuo onore. Vai al **419**.

260

Proprio mentre fai un affondo, il Gran Maestro dell'Ombra fa una capriola in aria e atterra alle tue spalle. Quando le tue gambe si chiudono in aria, lui si gira di scatto e ti conficca il pugnale nella nuca, trinciando di netto la tua spina dorsale. La morte giunge istantanea.

261

La Signora della Forza non si prende neppure il disturbo di celare il risentimento nella voce e dice: «A un prezzo, però, Vendicatore. E il tesoro è vuoto. Senza amicizia non otterrai nulla». Le permetti di andarsene e attendi il prossimo Candidato (vai al **251**) o dai ordine che venga messa ai ferri nelle segrete, per punirla della temerarietà con cui ha osato rivolgersi al suo Signore Supremo (vai al **271**)?

262

Il bestione cerca di abbattere la clava sulla tua testa, ma tu schivi il colpo e lo colpisci al petto peloso con un pugno. Se possiedi la capacità dello Yubi-Jutsu, ovvero il Controllo dei Centri Nervosi, puoi aggiungere 2 ai punti di Danno arrecati.

Ciclope Cornuto
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 6
Resistenza: 19
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **298**. Se il Ciclope Cornuto è ancora vivo, la tua Difesa è di 7, dato che abbassa la testa e cerca di incornarti. Se sopravvivi, puoi tentare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **250**) o un altro pugno (torna all'inizio del presente paragrafo).

263

Il bellissimo viso di Foxglove è tirato e deciso: ha le labbra scarlatte increspate e il suo sguardo non vacilla: «Se solo avessi il vostro permesso di mandare i miei

seguaci nelle strade della città, Maestà, i fomentatori verrebbero identificati e incarcerati prima del tramonto. Basterà lasciarli al fresco un paio di giorni e la città tornerà alla normalità, dopo di che io potrei reclutare nuove sentinelle tra la popolazione. Potrei fare di loro una forza efficiente, in breve tempo e a basso costo». Sembra assolutamente certa che l'Ordine del Loto Giallo sia in grado di fermare il saccheggio. Vai al **233**.

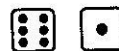
264

Il lampo d'energia rosso rubino penetra nel tuo corpo e ti ustiona, facendoti perdere 6 punti di Resistenza. Se sopravvivi, sollevi lo sguardo e ti accorgi che la bestia ti sta fissando con i suoi occhi cupi eppure vacui. Si prepara a balzarti addosso e, quando si dirige verso di te, tu le lanci contro uno Shuriken (la sua Difesa è 7). Sia che il lancio ti riesca o no, il mostro atterra davanti a te, agitando le zampacce. Ti servi di un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **314**), di un Atterramento a Mulinello (vai al **324**) o di un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **338**)?

265

In base a quale consiglio agisci? Segui le idee del Demagogo (vai al **275**), della Signora della Forza Gwyneth (vai al **285**), del Sommo Steward (vai al **240**), di Greystaff (vai al **21**) o di Solstice (vai al **240**)?

266

Il veleno mortale ti scorre nel sangue e tu cadi in ginocchio, in preda a ondate di nausea e dolore. Ma anni e anni di allenamento e la tua resistenza al veleno ti mettono in condizioni di superare gli effetti della sostanza. Dopo qualche minuto riesci ad alzarti in piedi, le gambe tremanti, malfermo e stordito. Entri in un corridoio che conduce a una scala. Davanti ad essa, sulla sinistra, c'è un'altra porta. Attento al minimo indizio di trappole ti avvicini, ma il tuo udito finissimo non individua alcun rumore. Apri dunque la porta e prosegui a destra, schiena al muro; nessuna traccia di trappole nemmeno qui. La stanza è un magazzino, pieno dei vestiti delle sacerdotesse di Nullaq; ti guardi attorno e vedi qualcosa che ti fa balzare il cuore in petto per la gioia: su uno scaffale a rastrelliera ci sono ben cinque amuleti di Nullaq! Ne prendi uno. Nell'istante in cui lo tocchi vieni arso nell'animo da un raggio di energia eterea: il pendente è carico di una forza malefica e tu, suo portatore, ne sei stato intaccato. Perdi definitivamente 1 punto di Energia Interiore e inoltre non potrai superare il punteggio di 4 punti di Energia Interiore finché non troverai un modo per redimerti. Ti volti e lasci la stanza, imprecando contro la sfortuna.
Il viaggio di ritorno giù per la torre del tempio è privo di eventi, e per la notte ti sistemi in una vecchia stalla. Ti alzi all'alba e scendi nel porto quasi deserto, dove noti una barca negletta con una sola vela. Sali a bordo comportandoti come se l'imbarcazione fosse tua e prendi il mare aperto. Lasci il porto senza incidenti e

navighi ad est, in direzione del sole che sorge e delle Zanne di Nadir. Vai al **79**.

267

Che consiglio seguirai? Quello di Parsifal e della Signora della Forza Gwyneth (vai al **277**), quello del Demagogo e di Greystaff (vai al **287**), quello di Lord Steward (vai al **297**) o, lasciando la stanza, quello di Foxglove (vai al **307**)?

268

Balzi in avanti e sferri un calcio, ma lui para l'attacco con la catena. Allora tu fai partire il piede contro la sua testa. Se possiedi lo Yubi-Jutsu, aggiungi 1 punto al Danno arrecato.

Ninja con lo Kusarigama
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 8
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado + 1

Se lo uccidi vai al **316**. Se lo colpisci, ma sopravvive, il Ninja si volta su se stesso e cerca di sferzarti con la catena bilanciata. Contro questa mossa la tua Difesa è 7. Ora puoi tentare un Atterramento Denti di Tigre (vai al **280**) o un altro calcio (torna all'inizio di questo paragrafo).
Se manchi il Ninja, egli schiva la tua gamba a mezz'aria e vi attorciglia la catena, poi si lascia cadere su un ginocchio e ti solleva l'altra gamba da sotto. Atterri pesantemente sull'erba. Dopo aver sbrogliato la catena, il Ninja la avvolge attorno alla mano e ti colpisce con un pugno in pieno viso. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ignori il dolore, fai una capriola all'indietro e ti rialzi in piedi. Puoi sferrare un nuovo attacco. Tenti l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **280**) o un altro calcio (torna all'inizio di questo paragrafo)?

269

Il Maestro degli Assassini si abbassa di colpo e balza in avanti con una singola mossa ben misurata. La stella da lancio stride con forza quando le sue punte si frantumano venendo a contatto col muro. Mandrake sa bene il fatto suo. La lama del bastone da stocco porta inciso il nome Vendicatore e la Runa del Sonno Eterno: l'arma micidiale ti trafigge il cuore e mette fine al tuo breve regno.

270

Con una forza dirompente, colpisci il naso del Dragone blu. La bestia alata indietreggia agonizzante e si porta le grosse zampe al muso, dandoti così tempo di indietreggiare. Senti un grido di rabbia e poi vedi il Paladino che parte alla carica sul Drago, brandendo la spada dalla luce bianca. Il Drago si volta fulmineo su

se stesso per affrontarlo, ma il Paladino gli cala un colpo potente, e la spada bianca si conficca tra le scaglie della bestia con estrema facilità; dalla ferita fuoriesce del sangue denso e nero. Il Drago indietreggia ruggendo, ma il Paladino affonda la lama nel ventre del bestione alato. Allora la bestia cerca di scappare, ma l'attacco del prode guerriero è implacabile: con tre potenti colpi di spada egli gli mozza un'ala, e ben presto è tutto finito. Non hai mai sentito di un Drago vinto con tanta facilità da un uomo solo. A quella vista gli altri Draghi rinunciano all'attacco e se ne vanno, lasciandosi dietro morte e distruzione. Vai al **360**.

271

Gwyneth riesce a malapena a reprimere la furia. «E così mi imprigioneresti senza processo? Dunque un tiranno vale l'altro!» La sua spada sibila quando viene tirata fuori dal fodero, e la lama risplende come se fosse stata forgiata ieri. Delle rune rosse circondano l'impugnatura. I monaci di Kwon tremano davanti alla sua ira. La attacchi (vai al **281**) o la lasci andare (vai al **291**)?

272

L'Allenamento del Cuore ti mette in condizioni di capire le intenzioni del tuo avversario: il suo atteggiamento e la sua espressione ti dicono che egli ha in mente qualcosa di losco, forse qualche trucco o inganno. Non hai voglia di rischiare e fai un salto all'indietro. Nello stesso istante lui sfodera la spada e traccia nell'aria un arco con il fodero: una sostanza per metà polvere e per metà liquido fuoriesce dalla guaina, ma tu sei già fuori tiro. Il Grande Maestro ti fissa silenziosamente per un attimo, poi depone a terra la spada e borbotta: «In O Musubi». Rimani immobile... ti senti come stregato, e una gran quiete cala nella stanza. Il Grande Maestro ha gli occhi fissi innanzi a sé, lo sguardo perso nel vuoto; accosta le mani e comincia a girarle una attorno all'altra, formando varie immagini, nove in tutto, l'una diversa dall'altra, intercalando degli strani versi gutturali, come se stesse impiegando la propria Energia Interiore.

Improvvisamente la stanza piomba nell'oscurità e tu esci dallo stato di apatia. Il Grande Maestro dell'Ombra si è servito di una magia Ninja, a te sconosciuta, per creare l'oscurità. Ti irrigidisci e cominci a girargli cautamente attorno, più silenziosamente che puoi. Nella sala regna il buio più totale... il tuo nemico potrebbe trovarsi ovunque. Coi sensi all'erta, cerchi di localizzarlo, mentre un brivido ti corre lungo la schiena quando pensi con chi hai a che fare: il Grande Maestro dell'Ombra, il Maestro della capacità speciale dei Ninja dell'Arte dello Scorpione, l'Innin, la capacità della furtività o dell'Ombra Segreta. Le parole incise all'entrata di questo posto ti riaffiorano automaticamente alla mente: «La notte sia per te un'amica e l'oscurità un manto d'invisibilità». Qui, nel regno del Grande Maestro, ti trovi in netto svantaggio. Non riesci a udire nulla; è come se fossi solo. Improvvisamente tutti i tuoi sensi si concentrano su un punto in mezzo al petto, dove senti qualcosa che ti tocca.

Colpisci con un Pugno di Ferro (vai al **332**) o scivoli avanti in un Atterramento Coda di Drago (vai al **344**)?

273

Il Lord Steward parla con voce calma e lenta in modo da far quasi pesare ogni sua parola: «Tutti coloro che vogliono trovare rifugio dalla plebe, devono farlo nel Tempio di Nemesi. Propongo di servirci degli Informatori Segreti per identificare i fomentatori e imprigionarli, dopo regolare processo, ovviamente. Ben presto la pace in città sarà ripristinata e allora potranno essere lasciati liberi. Il Tempio di Nemesi è desideroso di fondare e promuovere una forza di mantenimento dell'ordine che agisca in modo imparziale, non come sotto il governo dell'Usurpatore, e che in ultima istanza sia uniforme al volere di Vostra Maestà». Vai al **233**.

274

Frughi tra il mucchio di rifiuti finché non noti un costume Ninja vecchio e malconcio, probabilmente appartenuto a un Ninja dello Scorpione della Vallata degli Scorpioni. Avvolto nei cenci della tunica c'è un piccolo anello di ferro, con un minuscolo scorpione nero incastonato nella pietra d'ambra, il simbolo dei Ninja dell'Arte dello Scorpione. Te lo infili in tasca, lasci la grotta e imbocchi il sentiero. Vai al **286**.

275

Avendo ignorato apertamente i due gruppi di soldati professionisti della città, te li sei messi entrambi contro. Le truppe dell'Usurpatore, non più pagate, si sono rintanate in città, per la maggior parte senza combinare nulla di buono, anche se alcuni soldati hanno cercato lavoro come mercenari in terre lontane. Quando nel mese di Demondim giungono le piogge e le Creature del Rift vengono a razziare la città, le mura sono senza sorveglianza. In una notte piovosa, la milizia cittadina, difettando di qualsiasi abilità guerresca, viene abbattuta per le strade da un'orda furibonda di Elfi Oscuri e di Troll delle Caverne. Diverse centinaia di persone vengono trucidate e all'alba le Creature del Rift se la danno a gambe col bottino. Il Tempio di Nemesi approfitta dell'occasione per tentare una contro-rivoluzione. Le altre fazioni, vedendo che non sei in grado di proteggere la città, non si schierano al tuo fianco. Le tue guardie del corpo vengono uccise e infine, dopo aver lottato validamente, anche tu vieni catturato e sottoposto al supplizio della ruota, bene in vista, davanti al Tempio di Kwon.

276

Il lampo fiammeggiante color rubino ti passa sopra la spalla. Sollevi lo sguardo e ti accorgi che la bestia ti sta fissando con i suoi occhi cupi eppure vacui. Si prepara a balzarti addosso e, quando si dirige verso di te, tu le lanci contro uno Shuriken (la sua Difesa è 7). Sia che il lancio ti riesca o no, il mostro atterra davanti a te, agitando le zampacce. Ti servi di un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **314**), di un Atterramento a Mulinello (vai al **324**) o di un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **338**)?

277

Dai disposizioni che l'Ordine del Loto Giallo venga abolito e che Foxglove si limiti a svolgere il suo servizio di sacerdotessa del Tempio di Nemesi. Senza dubbio è un atto benvisto dal popolo, ma voci di un'incursione di genti provenienti dal Rift guastano qualsiasi effetto positivo che la tua popolarità avrebbe potuto trarre da tutto ciò. Vai al **407**.

278

La folla attraversa in fila le porte spalancate e prosegue in un'enorme stanza dal soffitto a volta. Ti tieni in disparte, spostandoti con fare indifferente verso un piccolo corridoio che porta fuori dalla stanza. In fondo all'enorme sala c'è un enorme piedistallo con un imponente idolo bronzeo raffigurante un ragno rigonfio. Otto enormi rubini sono gli occhi sfaccettati e sembrano luccicare di un'intelligenza maligna nella penombra del tempio. Davanti al piedistallo il pavimento sprofonda in un gran fosso circolare chiuso da una massiccia griglia di ferro, nel mezzo della quale è appena stata aperta una trappola. Diverse sacerdotesse sono in piedi sul piedistallo in atteggiamento di preghiera.
La cerimonia comincia e la sacerdotessa dà inizio a una nenia funebre. La congregazione si raduna, riempiendo il tempio di rumori. Dopo un po' viene calata una gabbia dall'alto; al suo interno una giovane donna, un Elfo, trema di paura. La gabbia scende nell'apertura della grata e la cantilena aumenta, cambiando tono

e contenuto, anche se le parole sono prive di significato per te. Ben presto la gabbia risale, stavolta vuota. La congregazione si butta in ginocchio e intanto tu ti dilegui nel corridoio senza farti vedere: in fondo c'è una porta. La apri ed entri in una stanza circolare con in fondo una scala che sale. Un'altra ragazza Elfo, dai capelli scuri e gli occhi dorati, il viso bagnato di lacrime, è in catene: presumibilmente sarà la prossima vittima sacrificale. Accanto alla fanciulla c'è una sacerdotessa di Nullaq dalla tunica rossa e nera, la stessa che avevi visto all'uscita del tempio, con l'amuleto ancora al collo. Ti fissa stupita: «Come osi!» balbetta irata. Se sei in grado di scagliare Aghi Avvelenati e desideri usarne uno, vai al **290**; altrimenti, vai al **300**.

279

Assumi una posizione marziale e giri attorno alla punta della spada della vergine dello scudo. È allora che avverti un debolissimo fruscio alle tue spalle: Parsifal che prende posizione dietro di te. Poi un attacco terribile, e poi la morte. Non era Parsifal, l'uomo uscito dalla sala, bensì un impostore: Mandrake, il Maestro della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas, che era riuscito a corrompere un membro della tua guardia del corpo.

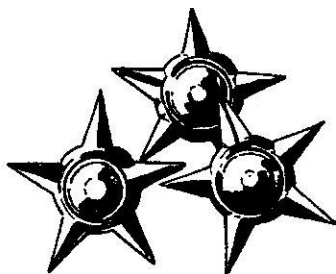
280

Il Ninja allenta la catena, nel tentativo di attorcigliarla attorno alla tua gamba, ma tu spicchi un salto, sferri un calcio e serri le gambe attorno al collo del tuo avversario. Stringendo selvaggiamente, lo costringi a fare una capriola in aria. Il Ninja atterra sulla schiena, il collo spezzato e il Kusarigama affondato in petto. Vai al **316**.

281

La battaglia è furiosa. Tra tutti i tuoi numerosi nemici solo Honoric ha dato prova di essere spadaccino migliore della Signora della Forza. Tre monaci giacciono morti prima che lei soccomba, uccisa da un colpo allo stomaco che le squarcia il ventre. Nella sala del trono regna lo scompiglio generale e ben presto l'eco del tumulto si fa sentire per le strade della città. Un giovane accolito del monastero si precipita in sala per dire che le vergini dello scudo si sono messe in marcia verso il palazzo, guidate dai sacerdoti del Tempo. Le tre fazioni più potenti della città ora sono contro di te e le tue azioni ti hanno privato anche del sostegno del popolo. Vieni bandito dalla città, un esule la cui matassa del destino si è aggrovigliata irreparabilmente. Dovrai tornare nell'Isola dei Sogni Tranquilli, per vivere da eremita il tempo che ancora ti rimane.

282

Nuoti sott'acqua il più a lungo che puoi e risali in superficie dietro al Kraken. Ti guardi alle spalle e vedi che il mostro sta distruggendo con il becco la barca elfica. Quasi quasi sei tentato di ringraziare Nullaq per la gran stupidità della sua creatura, quando improvvisamente un enorme geyser erompe vicino a te, e un altro Elemento Acquatico si materializza in un tornado d'acqua. Ti tuffi in fretta, nel tentativo di attraversarlo sott'acqua. Gioca di nuovo i dadi per la Fortuna, ma sottrai 2 al Modificatore della Fortuna soltanto per questo lancio. Se la Fortuna è con te, vai al **246**; se è contro di te, vai al **258**.

283

Il Demagogo è agitatissimo; la sua voce cambia di tono in modo sconcertante: «La popolazione è solo un po' su di giri per la vostra incoronazione, Maestà. Sono certo che se potessi rivolgermi alla folla dal podio del banditore di corte potrei convincerli della follia dei loro gesti. Che bisogno c'è di oppressivi sistemi d'ordine in una città come Irsmuncast? Dobbiamo invece incoraggiare gli uomini e le donne delle strade a venire a riferire a Palazzo quello che non va». Torna al **233**.

284

Nel momento in cui il pulviscolo misto al liquido cala su di te, ruoti su te stesso e ti porti fuori tiro, sano e salvo. Il Grande Maestro ti fissa silenziosamente per un attimo, poi depone a terra la spada e borbotta: «In O Musubi». Rimani immobile... ti senti come stregato, e una gran quiete cala nella stanza. Il Grande Maestro ha gli occhi fissi innanzi a sé, lo sguardo perso nel vuoto; accosta le mani e comincia a girarle una attorno all'altra, formando varie immagini, nove in tutto, l'una diversa dall'altra, intercalando degli strani versi gutturali, come se stesse impiegando la propria Energia Interiore.
Improvvisamente la stanza piomba nell'oscurità e tu esci dallo stato di apatia. Il Grande Maestro dell'Ombra si è servito di una magia Ninja, a te sconosciuta, per creare l'oscurità. Ti irrigidisci e cominci a girargli cautamente attorno, più silenziosamente che puoi. Nella sala regna il buio più totale... il tuo nemico potrebbe trovarsi ovunque. Coi sensi all'erta, cerchi di localizzarlo, mentre un brivido ti corre lungo la schiena quando pensi con chi hai a che fare: il Grande Maestro dell'Ombra, il Maestro della capacità speciale dei Ninja dell'Arte dello Scorpione, l'Innin, la capacità della furtività o dell'Ombra Segreta. Le parole incise all'entrata di questo posto ti riaffiorano automaticamente alla mente: «La notte sia per te un'a-

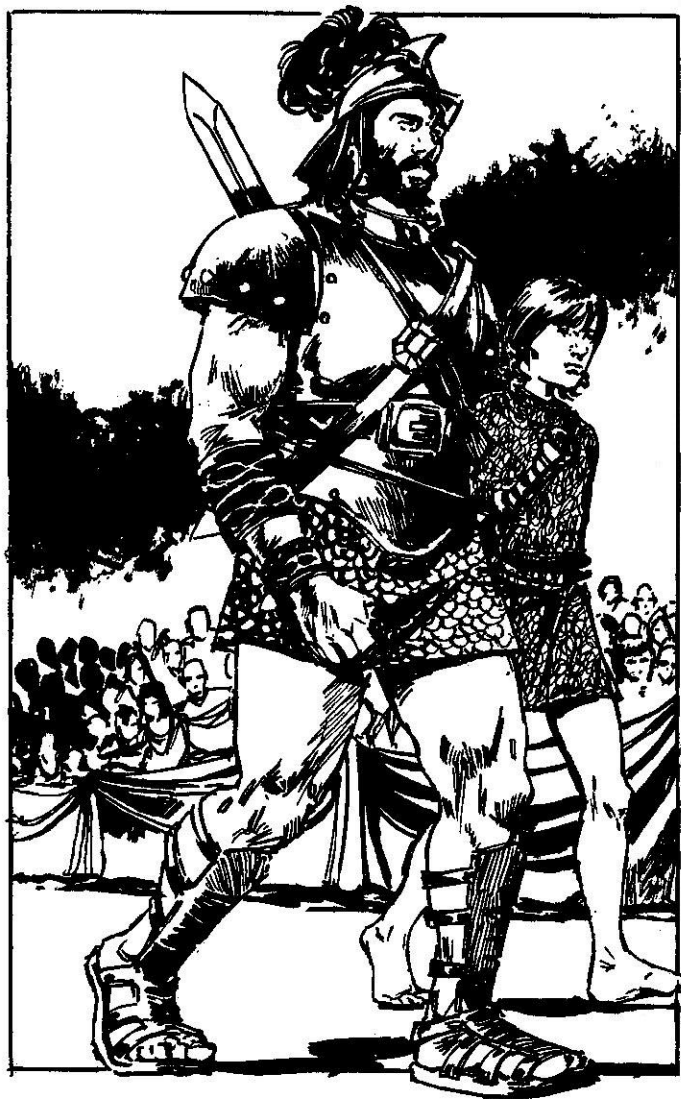
mica e l'oscurità un manto d'invisibilità». Qui, nel regno del Grande Maestro, ti trovi in netto svantaggio. Non riesci a udire nulla; è come se fossi solo. Improvvisamente tutti i tuoi sensi si concentrano su un punto in mezzo al petto, dove senti qualcosa che ti tocca. Colpisci con un Pugno di Ferro (vai al **332**) o scivoli avanti in un Atterramento Coda di Drago (vai al **344**)?

285

La tua mossa di rimpiazzare l'esercito con le vergini dello scudo incontra le simpatie di tutti tranne che dell'esercito dell'Usurpatore e degli altri seguaci di Nemesi. Aggiungi 1 punto al tuo punteggio di Popolarità. L'aver sciolto l'esercito permanente, però, causa anche non pochi problemi: ora ci sono quattromila uomini senza lavoro che vagano per le strade, incapaci di sfamare le proprie famiglie. L'ozio è il padre dei vizi, e infatti per le strade si sviluppano tensione e violenza. Se i seguaci di Dama sono a capo della Guardia Reale, riescono a tenere la situazione sotto controllo (vai al **3**). Se la Guardia è gestita dai mercenari di Golspiel, vai al **295**. Se per il mantenimento dell'ordine fai affidamento sull'Ordine del Loto Giallo di Foxglove, vai al **305**.

286

Il sentiero si inerpica verso la torre delle minacciose Rocce Senza Speranza e ben presto scende lungo una serie di colline pedemontane, a quanto pare molto poco battute o con ben poche tracce di viandanti. Almeno la pioggia torrenziale è cessata e il sole fa capolino da dietro le nubi. Peccato che la luce bianca riapparsa da poco serva solo a illuminare la rada vegetazione di questi colli. Dopo un po' il sentiero si allarga in prossimità di una piccola radura pianeggiante, proprio sotto alle tre rocce, ed è lì che vedi qualcosa che ti sorprende e spaventa allo stesso tempo: al margine del sentiero c'è una pietra apparentemente innocente, che però porta inciso il Vortice, simbolo del dio Nemesi, il dio dei Ninja dell'Arte dello Scorpione. Coi nervi a fior di pelle, perlustri attentamente le rocce circostanti mentre intanto hai la netta sensazione di essere osservato. Occhi freddi e ostili sono dunque fissi su di te... Ignori la sensazione e cominci l'arrampicata sulle montagne (vai al **394**) o ti comporti come se ti aspettassi un attacco imminente, tuffandoti al riparo di una vicina sporgenza rocciosa (vai al **406**)? Se hai un anello con uno scorpione nero in una pietra d'ambra, lo alzi tra le mani e dici: «Sono un Ninja dell'Arte dello Scorpione, di ritorno da una missione assegnatami dal Gran Maestro dell'Ombra» (vai al **4**), oppure tieni alto l'anello e dici «Sono un Ninja dello Scorpione dell'Isola dell'Abbondanza, con un mes-

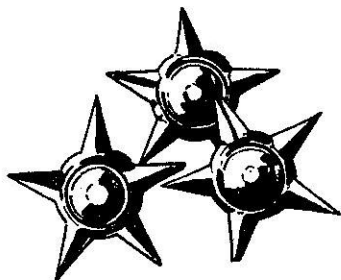
saggio per il Gran Maestro dei Ninja delle Montagne della Solitudine Perenne; questo anello attesta la mia buona fede» (vai al **16**)?

287

Dai disposizioni che l'Ordine del Loto Giallo venga abolito e che Foxglove si limiti a svolgere il suo servizio di sacerdotessa del Tempio di Nemesi. Senza dubbio è un atto benvisto dal popolo, ma voci di un'incursione di genti provenienti dal Rift guastano qualsiasi effetto positivo che la tua popolarità avrebbe potuto trarre da tutto ciò. Vai al **407**.

288

Tuttavia, è l'imponente guerriero in testa alla processione che fa sospirare la folla, specialmente le donne. È alto e forte, e porta a tracolla sulla schiena una grande spada sguainata che pulsa di luce bianca. Un uomo del genere non l'avevi mai visto prima d'ora e tu stesso devi resistere alla tentazione di inginocchiarti davanti a lui e di giurare eterna fedeltà ai suoi guerrieri simili a dei. Ha gli occhi grigi come l'acciaio e pare irradiare pace e bontà.
«Il Paladino! È Il Paladino!» bisbiglia la folla. « Il Custode dell'Ordine dei Templari Erranti».
Al fianco del paladino cammina un giovane, d'età non superiore a quattordici estati, evidentemente suo figlio. Improvvisamente un forte squillo di un corno riempie l'aria, echeggiando in tutto il cortile, ed è allora che si leva il grido: «Drago all'attacco! Drago all'attacco!» Vai al **9**.

289

Con la velocità di un cobra all'attacco, sollevi la gamba di Parsifal da sotto in su facendolo atterrare pesantemente sul tappeto di giunchi. Attacchi ora la vergine dello scudo, la quale leva la spada per colpirti (vai all'**89**) o finisci la vittima che hai atterrato (vai al **359**)?

290

Prepari un ago sulla lingua, soffi forte e l'ago si conficca nel viso della donna, la quale dapprima trasale per la sorpresa poi si irrigidisce per il dolore e cade a terra uccisa dal veleno. Liberi la ragazza Elfo dalle catene e lei si siede per un attimo, singhiozzando, visibilmente risollevata. In fretta e furia strappi l'amuleto dal collo della sacerdotessa, ma nell'istante in cui lo tocchi vieni arso nell'animo da un raggio di energia eterea: il pendente è carico di una forza malefica e tu, suo portatore, ne sei stato intaccato. Perdi definitivamente 1 punto di Energia Interiore e inoltre non puoi superare un punteggio di 4 punti di Energia Interiore finché non trovi il modo per redimerti.

Imprecando contro la sfortuna sposti l'attenzione sulla ragazza e ti concentri sul problema che ora devi affrontare: portare lei e te fuori di qui, dato che non permetterai che venga sacrificata. Pensi in fretta e le dici di indossare la tunica della sacerdotessa; lei si affretta ad obbedire e si tira il cappuccio sulla faccia per nascondere i marcati tratti elfici. Uscite in una grande stanza in cui la congregazione attende con impazienza il prossimo sacrificio, e vi precipitate fuori dal tempio. Le guardie del cancello esitano un po', trovando strano che una sacerdotessa lasci il tempio nel bel mezzo di un rito di adorazione, comunque non reagiscono. Quando siete al sicuro, lontano dal tempio, la ragazza ti conduce per le strade. Vai al **342**.

291

Ti hanno visto tutti rinunciare alle tue posizioni di fronte a Lady Gwyneth, che esce dalla Sala del Trono marciando a testa alta e con gli occhi pieni di disprezzo. I cortigiani e i sudditi metteranno in giro la voce che sei un Signore Supremo debole e poco deciso. Sottrai 2 al tuo punteggio di Popolarità, poi vai al **251**.

292

In un batter d'occhio la stella d'acciaio sibila nell'aria riflettendo alla luce lunare e colpisce il tuo avversario Ninja, che barcolla all'indietro. Poi se la strappa dalla spalla e la butta via, comincia a roteare la parte a falce del Kusarigama sopra la testa e intanto si avvicina spostandosi lateralmente: sta per lanciarsi all'attacco! Sferri un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **268**) o

preferisci un Atterramento Denti di Tigre (vai al **280**)? Decidi di non attaccare con un pugno finché non avrai saggiato la sua bravura con la catena. Comunque, annota che il Ninja ha perso 3 punti di Resistenza a causa dello Shuriken.

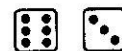
293

Che consiglio intendi seguire? Segui le idee di Parsifal (vai al **303**), di Golspiel (vai al **313**), di Foxglove (vai al **323**), del Sommo Steward (vai al **333**) o del Demagogo (vai al **343**)?

294

La Difesa del Drago è 8 mentre lo minacci con la spada. Se il tuo attacco ha successo, vai al **384**; altrimenti, vai al **374**.

295

Golspiel approfitta della situazione per invitare molti dei soldati dell'Usurpatore ad unirsi alla sua banda di mercenari. Dopo aver riempito per bene i ranghi delle sue truppe, fino ad arrivare a tremila combattenti, si libera crudelmente degli elementi non desiderati, rinchiudendone molti, Orchi in particolare, nelle carceri cittadine. Ti rendi conto troppo tardi che il mercenario ti ha effettivamente tolto il potere dalle mani, senza spodestarti materialmente dal trono. Il risentimento aumenta quando comincia a spremere denaro alla tua gente come sangue dalle pietre. Sottrai 2 punti dal tuo punteggio di Popolarità e vai al **3**.

296

Ti prepari a difenderti; il tuo avversario sfodera velocissimo la spada, poi, però, disegna un arco in aria con il fodero dal quale si sprigiona una sostanza per metà liquido e per metà polvere finissima. Se sei un bravo Acrobata, vai al **284**; altrimenti non ti resta che proteggerti gli occhi. Cerchi di sollevare le braccia in tempo. Gioca i dadi per la Fortuna: se essa ti sorride, vai al **308**; se ti volta le spalle, vai al **320**.

297

Decidi di seguire il consiglio di Lord Steward e tieni al tuo servizio Foxglove e l'Ordine del Loto Giallo. Ciò provoca una valanga di proteste, ma voci di un'incursione di genti provenienti dal Rift fanno sì che non venga dato tanto peso alla tua decisione di continuare a servirti degli Informatori Segreti. Tuttavia devi sottrarre 2 punti dalla tua Popolarità. Se ora il punteggio è 0 o meno, vai al **315**. Altrimenti, vai al **407**.

298

Il Ciclope geme debolmente, lascia cadere la clava e crolla in ginocchio. Avanzi e lo colpisci al mento con un Calcio del Cavallo Alato, spezzandogli il collo. La bestia cade all'indietro, stecchita. Dopo aver ripreso fiato ed esserti preso cura delle ferite, perlustri la grotta. Frughi tra le cianfrusaglie nell'angolo (vai al **274**) o lasci la grotta e imbocchi il sentiero (vai al **286**)?

299

Con la velocità di un cobra all'attacco mandi Parsifal a gambe all'aria. Questi cade pesantemente sul tappeto di giunco e grida ai due monaci di ucciderti. La loro lealtà verso il Grande Maestro è di vecchia data, mentre quella verso di te è solo cosa recente. Uno di loro si lancia in aria nel tentativo di sferrare un Calcio della Tigre che Salta contro di te. Cerchi di parare il calcio (vai al **129**) o preferisci finire Parsifal con un colpo mortale al collo (vai al **359**)?

300

Prendi la rincorsa per attaccare la sacerdotessa, mentre lei indietreggia e grida: «Non sei un cittadino comune, maledetto!» e fa dei gesti con le mani. Dei filamenti glutinosi, luccicanti d'energia, si sprigionano dalle sue dita e si estendono a mo' di ragnatela, pronti a soffocarti. Cerchi disperatamente di buttarti sotto la rete prima che questa diventi troppo larga. La tua Difesa è 7. Non puoi parare questo attacco. Se vieni colpito, vai al **350**; se invece eviti la ragnatela, vai al **336**.

301

«I miei uomini sono pronti a mettersi al vostro servizio, Vendicatore. Ehm... se ben ricordate avevamo fatto un patto... Ma non ora... Lasciatemi dire solo che io sono un uomo molto ricco, uno che conosce bene le stravaganze di questa città. Che i forzieri del tesoro sono vuoti non è una novità, ma io posso riempirli. So bene come va il mondo io, e con grande piacere mi

offro come vostro consigliere. Vi accorgerete presto dei numerosi problemi che angustiano il governo, molti di più di quanto immaginate. Io ho vissuto i tempi duri del regno del tiranno, e so come trarre profitto dalle varie situazioni. Denaro, influenza, buoni consigli, amici in altre città... ecco quel che posso offrirvi. Accettate?» Sorride, gli occhi quasi nascosti dal grasso delle sue guance. Indubbiamente è un tipo scaltro, che a quanto pare è riuscito a far fortuna mentre l'Usurpatore prosciugava le ricchezze della città. Lo inviti ad entrare nella Sala della Stella (vai al **351**) o lo congedi (vai al **321**)?

302

Balzi in aria, superi le fiamme con una doppia capriola e atterri in piedi. Sollevi lo sguardo e ti accorgi che la bestia ha gli occhi incupiti. Si prepara ad attaccarti; avanza verso di te e tu le lanci uno Shuriken (la sua Difesa è 7). Sia che il lancio ti riesca o meno, il mostro atterra davanti a te, agitando le zampacce. Ti servi di un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **314**), un Atterramento a Mulinello (vai al **324**) o un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **338**)?

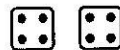
303

Se la Signora della Forza Gwyneth è morta, o se non sei propenso a conferirle un tale potere, non c'è nessun altro in grado di sobbarcarsi l'incarico dei Templari di Dama e di formare una Guardia Reale in così breve tempo. Torna al **293** e fai un'altra scelta. Altrimenti è proprio la Signora della Forza in persona a guidare le sentinelle, e con buona riuscita. Al tramonto l'ordine è già ripristinato e grazie all'imparzialità con la quale lei e le sue vergini dello scudo rendono giustizia ai malfattori ti fai istantaneamente benvolere dal popolo: guadagni 1 punto di Popolarità. Nella decina di giorni seguenti ti accorgi che Lady Gwyneth è in grado di portare avanti bene un difficile compito e Irsmuncast diventa una delle città più sicure del Manmarch, tanto che si può addirittura camminare per le strade di notte. Tuttavia dovrai sborsare una grossa cifra di denaro per pagare le vergini dello scudo. Vai al **353**.

304

Hai un ago pronto sulla lingua: sputi con forza il proiettile, il quale va a conficcarsi nel volto del Ninja, esattamente sotto il suo occhio destro. Un attacco perfetto. Il Ninja si irrigidisce per lo spavento. «Che diavoleria è mai questa?» esclama senza fiato, strappandosi l'ago di dosso. «Veleno di pesce ragno. Maledetto te e l'Arte della Tigre!» E cade a terra preso da convulsioni. Forse è stato il vento della notte, ma ti è parso di sentirgli dire: «Comunque sei un vero Ninja». Vai al **316**.

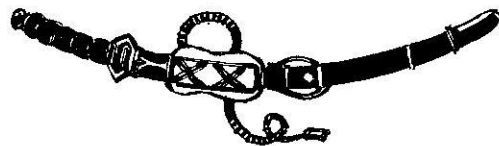
305

Quando ti rendi conto di quel che sta succedendo è troppo tardi: Foxglove è un'astuta e spietata traditrice. Invece di mantenere la disciplina, l'Ordine del Loto Giallo fomenta le fiamme del discontento, finché una scura ondata controrivoluzionaria si riversa sulla città come un cavallone marino. Dopo una lotta coraggiosa

vieni portato via e sottoposto al supplizio della ruota, bene in vista davanti al Tempio di Kwon.

306

L'Elfo scuote la testa. «Per quanto gentile possa essere la tua offerta, noi non sappiamo nulla delle terre del nord, dato che non le percorriamo quasi mai, tranne una volta ogni cento anni, quando andiamo a visitare quelli della nostra razza. No, le cose degli uomini non sono affari degli Elfi. Tu non sei una creatura malvagia: ti auguro ogni bene e ti lascio libero di attraversare la nostra foresta, ma noi non possiamo aiutarti». E con ciò se ne va, amalgamandosi col verde.
Scrolli le spalle e ti inoltri nella foresta. Un giorno e una notte trascorrono senza eventi degni di nota: è come se gli abitanti della foresta ti stessero evitando di proposito, sebbene ti muova silenzioso come una pantera. Ad ogni modo riposi tranquillo e recuperi 2 punti di Resistenza.
Infine sbuchi sulle rive del Mare degli Elementi. Un isolotto spunta dall'acqua a meno di mezzo miglio dalla costa: di certo quello di cui ti parlava il Grande Maestro dell'Ombra. Sei un nuotatore provetto e in condizioni normali quella distanza non ti preoccuperebbe, ma tra te e l'isola infuria il Mare degli Elementi. Sembra abbastanza calmo, ma sai che improvvisamente può essere scosso da geyser e spruzzi altissimi che si innalzano a caso formando un autentico muro d'acqua in movimento che poi ricade in acqua e scompare. Il suo nome è ben meritato, poiché queste sono acque animate da Elementi Acquatici. Respiri a fondo e rivolgi una breve preghiera a Kwon, poi ti tuffi nell'acqua e nuoti a tutta forza verso l'isola.
Gioca i dadi per la Fortuna. Se essa ti sorride, vai al **54**. Se ti volge le spalle, vai al **74**.

307

Non appena fai un passo in direzione della porta, Parsifal scatta in piedi con una velocità sorprendente. Anche Foxglove si alza e fa degli strani gesti con le mani. Esci di corsa dalla Sala della Stella (vai al **149**) o aspetti di vedere cosa succede (vai al **159**)?

308

Uno spruzzo di pulviscolo e liquido ti investe il cappuccio e le braccia, ma gli occhi rimangono salvi. Balzi indietro all'istante quando il tuo avversario colpisce, ferendoti la gamba.
Il Grande Maestro ti fissa silenziosamente per un attimo, poi depone a terra la spada e borbotta: «In O Musubi». Rimani immobile... ti senti come stregato, e una gran quiete cala nella stanza. Il Grande Maestro ha gli occhi fissi innanzi a sé, lo sguardo perso nel vuoto; accosta le mani e comincia a girarle una attorno

all'altra, formando varie immagini, nove in tutto, l'una diversa dall'altra, intercalando degli strani versi gutturali, come se stesse impiegando la propria Energia Interiore.
Improvvisamente la stanza piomba nell'oscurità e tu esci dallo stato di apatia. Il Grande Maestro dell'Ombra si è servito di una magia Ninja, a te sconosciuta, per creare l'oscurità. Ti irrigidisci e cominci a girargli cautamente attorno, più silenziosamente che puoi. Nella sala regna il buio più totale... il tuo nemico potrebbe trovarsi ovunque. Coi sensi all'erta, cerchi di localizzarlo, mentre un brivido ti corre lungo la schiena quando pensi con chi hai a che fare: il Grande Maestro dell'Ombra, il Maestro della capacità speciale dei Ninja dell'Arte dello Scorpione, l'Innin, la capacità della furtività o dell'Ombra Segreta. Le parole incise all'entrata di questo posto ti riaffiorano automaticamente alla mente: «La notte sia per te un'amica e l'oscurità un manto d'invisibilità». Qui, nel regno del Grande Maestro, ti trovi in netto svantaggio. Non riesci a udire nulla; è come se fossi solo. Improvvisamente tutti i tuoi sensi si concentrano su un punto in mezzo al petto, dove senti qualcosa che ti tocca. Colpisci con un Pugno di Ferro (vai al **332**) o scivoli avanti in un Atterramento Coda di Drago (vai al **344**)?

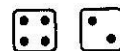
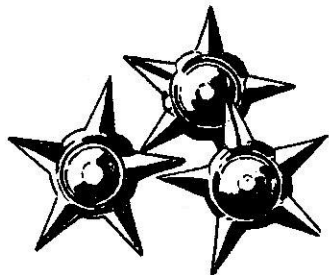
309

Parsifal non è assolutamente in condizioni di difendersi dalla stella da lancio a causa dell'incantesimo di Foxglove. Completamente sfigurato, stramazza al suolo, e tu lo finisci con un colpo secco alla nuca. In morte, i suoi lineamenti riprendono l'aspetto naturale, quello di Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini. Le tue guardie del corpo hanno avuto appena il tempo di muoversi, ma ora ti scortano nei tuoi appartamenti privati, mentre i Consiglieri, compresa Foxglove che appare ancora frastornata, lasciano la Sala della Stella. Anche se in questi ultimi tempi hai fatto più affidamento sul cervello che sul corpo, i tuoi riflessi sembrano non averne risentito. Il travestimento di Mandrake era perfetto. Senza l'aiuto di Foxglove saresti già morto, quindi le mandi un messaggio di ringraziamento. Domani verrà dato un banchetto per celebrare la tua vittoria. Vai al **419**.

310

Agisci con perfetta tempestività e riesci a schivare la roccia senza cadere giù dal ponte. Il Ciclope Cornuto ruggisce per la rabbia mentre tu prosegui nella sua direzione, poi solleva un'altra roccia e la fa volare verso di te. Ti tuffi in avanti, nel disperato tentativo di restare al di sotto della traiettoria del proiettile. Gioca i dadi per la Fortuna, ma aggiungi 1 al tuo Modificatore della Fortuna soltanto per questa giocata. Se la Fortuna ti sorride, vai al **106**. Se ti volta le spalle, vai al **118**.

311

Quella volta in cui ti insinuasti furtivamente nelle segrete sotterranee del Palazzo per cogliere di sorpresa l'Usurpatore, venisti attaccato da un lupo mannaro. Golspiel è in piedi davanti al trono, ma la tua mente

indugia su ciò che allora ti disse l'uomo-bestia, ovvero che era stato il grasso mercante a mandarlo ad ucciderti. Trionfasti sull'innaturale licantropo, ma per quel che ne sai grazie a Golspiel avresti potuto fare la sua stessa fine: ti saresti ritrovato tu stesso licantropo, ad ululare alla prima luna piena. Ordini ai monaci di mettere ai ferri il mercante nella stessa segreta di quella volta (vai al **361**), disponi che il mercante venga processato per alto tradimento domani stesso (vai al **371**) o aspetti di aver sentito cos'ha da dire (vai al **381**)?

312

Quando hai terminato la tua storia, Lithuel dice solennemente: «Che peccato che tu debba portare un Amuleto di Nullaq, dato che è infestato dal male. Non so nulla a proposito delle terre al di là del Mare Interno, e neppure ho sentito parlare dei Ninja, se non in qualche chiacchiera o fiaba come di un terribile gruppo di assassini che seguono il Principio del Male. Tuttavia credo alla tua storia perché c'è sincerità nelle tue parole. Posso fare ben poco per aiutarti e non dovrei neppure dare aiuto ai seguaci di Kwon il Redentore, dato che egli imporrebbe leggi e restrizioni a ciò che è libero e naturale». E corruga la fronte, pensierosa. «Comunque hai grande coraggio e buon cuore e mi hai reso un servizio che non potrò mai ripagare abbastanza. Ti nomino Amico degli Elfi, Vendicatore, e possa tu godere di grande felicità».
Le sue parole svaniscono, ma sembrano evocare una specie di incantesimo, dato che senti una benefica tranquillità che ti solleva lo spirito. La donna ti sorride teneramente. «Ora devo lasciarti, perché ho molte cose da raccontare al tempio. Addio». Si volta ed entra nel bianco edificio del tempio. Tu, invece, entri nella città vera e propria e trovi una vecchia stalla in cui trascorrere la notte. Ti alzi all'alba e scendi nel porto, quasi deserto, dove noti una barca negletta con una singola vela. Sali a bordo comportandoti come se fosse tua e prendi il mare aperto. Lasci il porto senza incidenti e navighi ad est, in direzione del sole che sorge e delle Zanne di Nadir. Vai al **79**.

313

Ringrazi calorosamente Golspiel: il finanziamento e l'approvvigionamento di un servizio di Sorveglianza per una città delle dimensioni di Irsmuncast sarebbero un affare costoso, e Golspiel è chiaramente un uomo molto potente. I saccheggiatori vengono respinti in fretta e brutalmente da Antocidas il Guercio e dai suoi mercenari, i quali sono sicuramente in grado di sopprimere qualsiasi aperta ostilità nei confronti delle tue leggi. Tuttavia, nei giorni seguenti, ti giungono alle orecchie voci di corruzioni e intrallazzi; pare che una

parte del denaro che i ricchi pagano per evitare di venire arrestati sotto false accuse vada a finire nelle casse personali del corrotto Golspiel. La maggioranza della popolazione comincia ad odiare i mercenari mentre tu sei costretto a dipendere fortemente da loro per la tua sicurezza. Sottrai 2 punti al tuo punteggio di Popolarità e vai al **353**.

314

Con un rapidissimo colpo a due mosse, le sferri prima un calcio all'inguine e subito dopo uno alla schiena.

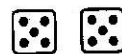
Bestia Demoniaca
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 8
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado + 3

Se hai ridotto la sua Resistenza a 4 o meno, vai al **354**. Altrimenti, la bestia cerca di afferrarti e di morderti alla gola con i suoi denti affilatissimi. La tua Difesa è 7. Se sopravvivi, ti servi di un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **338**), di un Atterramento a Mulinello (vai al **324**) o di un altro calcio (torna all'inizio di questo paragrafo)?

315

La gente non ne può più, disillusa com'è dalla tua incapacità di governare, e gli umori generali mutano a tuo sfavore. Gli agitatori soffiano sul fuoco della rabbia popolare e contemporaneamente in tutta la città circolano libelli che ti accusano di debolezza, ingiustizia, favoritismo, tradimento verso il popolo, e una lista praticamente infinita di altre nefandezze. Stai leggendo uno di questi libelli quando i sacerdoti di Nemesi vengono a prelevarti. Nessuno alzerà un dito per salvarti. Dopo una lotta coraggiosa, le tue guardie del corpo vengono trucidate e tu vieni sottoposto al supplizio della ruota, bene in vista davanti al Tempio di Kwon. Il male trionfa ancora una volta sulla Città di Irsmuncast sull'Edge.

316

Avanzi circospetto nella notte. Tutto è tranquillo quando arrivi alla bassa muraglia di pietra che circonda il villaggio. La scavalchi furtivamente, in silenzio, e ti accucci dall'altra parte, coi sensi all'erta. Comunque tutto sembra tranquillo. Penetri nel villaggio vero e proprio, non visto, o almeno così ti pare. Alcune capanne hanno delle lanterne all'esterno, macchie di luce che eviti accuratamente. Avanzi fino a quando non arrivi vicino al pozzo, nel centro del villaggio.
Ti ci arrampichi sopra e cominci a scendere, con la schiena addossata a una parete e i piedi puntati contro l'altra. È buio pesto e non si vede nulla, a parte un balenio di luce gialla più sotto. Avvicinandoti, ti accorgi che la luce proviene da un tunnel laterale che si apre sulla parete del pozzo circa tre metri al di sopra del livello dell'acqua. Il più silenziosamente possibile, scivoli nel tunnel e ti alzi in piedi. Il tunnel, in realtà molto più simile a un'alcova, presenta all'altra estremità una porta di legno con accanto una lanterna. Sulla porta è dipinto un grande scorpione rosso che emerge da un vortice; sopra la porta un'iscrizione recita: «La

notte sia per te un'amica e l'oscurità un manto d'invisibilità». Noti una piccola rientranza all'altezza della maniglia, una specie di serratura circolare. Se possiedi un anello con lo scorpione, vai al **376**. Se non hai l'anello ma sei in grado di Scassinare Serrature, vai al **388**. Se non possiedi nulla di tutto ciò, vai al **400**.

317

La Signora della Forza Gwyneth si alza in piedi e dice: «L'Ordine del Loto Giallo non è che una combriccola di teppisti ai quali furono conferiti grandi poteri sotto il governo dell'Usurpatore. La gente è prevenuta contro il tuo governo a causa dell'odio, del sospetto e della paura che essi incutono. Soprattutto non devi fidarti di Foxglove. Abolisci l'Ordine, Maestà; lei è troppo pericolosa per poter stare così vicina alla vostra persona». E sulle ultime parole Gwyneth fa dei cenni d'assenso. Torna al **217**.

318

Qualcosa di denso e fangoso si attorciglia sulle tue gambe nell'oscurità marina e ti stringe immediatamente, una morsa troppo forte per riuscire a liberarti. Vieni attirato nella bocca del Kraken, il cui becco ti trancia: la morte è istantanea.

319

Ti inginocchi davanti a lui ma, proprio quando ormai non sei più in grado di rialzarti in fretta, Parsifal estrae un luccicante bastone da stocco da sotto i vestiti, rivelando così un petto sorprendentemente muscoloso. Ti schivi di lato, e un liquido acido fuoriesce dalla punta dell'arma, come per magia. La tua Difesa contro l'acido è 5. Se riesci ad evitarlo, vai al **369**. Altrimenti, vai al **379**.

320

Non sei abbastanza svelto. L'acido e la polvere ti penetrano negli occhi, che cominciano a bruciarti così tanto che non riesci ad aprirli. Disperato, cerchi di pulirti mentre indietreggi, ma ora sei un facile bersaglio. Riesci a bloccare i primi colpi di lama basandoti soltanto sul rumore che fanno, ma alla fine una di esse ti penetra nel ventre. Crolli a terra e vieni ucciso senza pietà. La tua missione è fallita.

321

Il grasso mercante non appare eccessivamente dispiaciuto, ma il suo sguardo si fa leggermente più duro: «Spero che non vi sarete dimenticato del nostro accordo a proposito delle tasse e dei dazi. Mi metterò subito in attesa per un'udienza con vostra Signoria». E a queste parole esce dondolando. Vai al **331**.

322

Ti infili sotto le braccia del mostro e gli sferri un doppio calcio all'inguine. Se hai la capacità dello Yubi-Jutsu, ovvero del Controllo dei Centri Nervosi, aggiungi 2 al Danno arrecato.

Ciclope Cornuto
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 7
Resistenza: 19
Danno: 1 Dado + 3

Se vinci, vai al **70**; se il Ciclope Cornuto sopravvive, cercherà di schiacciarti la testa tra le mani possenti. Mentre ti schivi, la tua Difesa è 7. Se sopravvivi, puoi tentare un Atterramento Coda di Drago (vai al **346**), un Pugno di Ferro (vai al **334**) o un altro calcio (torna all'inizio di questo paragrafo).

323

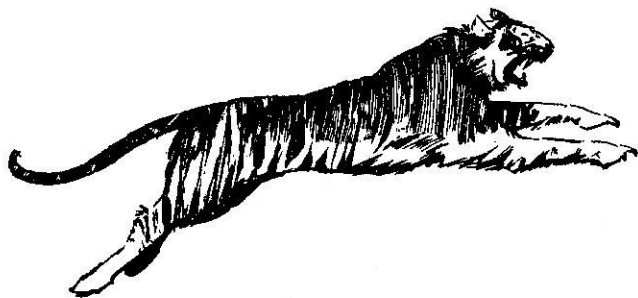
Chiedi a Foxglove di prendere tutte le misure necessarie per ripristinare l'ordine, ma le raccomandi di trattare bene chiunque verrà arrestato. Lei annuisce e dice: «Certo, Eccellenza», poi se ne va, lo strascico che fruscia e riflette mille colori. L'Ordine del Loto Giallo è efficientissimo nel localizzare i fomentatori e il saccheggio ben presto ha termine. Tuttavia, a causa delle sue maniere forti, Foxglove non riesce a guadagnarsi l'appoggio della popolazione; la chiamano tutti "La Prostituta" o "La donnaccia del Diavolo". Il tuo legame con l'Ordine del Loto Giallo si dimostra alquanto impopolare, e nei giorni seguenti di tanto in tanto continua ad arrivarti notizia di nuovi problemi. Sottrai 2 punti al tuo punteggio di Popolarità e vai al **353**.

324

Cerchi di afferrare uno dei polsi della bestia e di farle fare un volo sopra di te.

Bestia Demoniaca
Difesa contro l'Atterramento a Mulinello: 6
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado + 3

Se l'atterramento ha successo, puoi sferrare un calcio (vai al **314**) o un pugno mentre la bestia si rialza in piedi (vai al **354**) aggiungendo 2 al tuo Modificatore di Pugni solo durante questo attacco. Se non riesci ad abbattere la bestia, questa cerca di stringerti la gola

con le sue mani munite di artigli e di soffocarti. La tua Difesa è 5. Se sopravvivi puoi sferrare un pugno (vai al **338**) o un calcio (vai al **314**).

325

Sei appena tornato dal Tempio di Kwon, dove ti eri ritirato in preghiera in cerca di consiglio, per trovare, invece, soltanto un vuoto silenzio, quando Foxglove giunge a Palazzo e chiede insistentemente udienza. Se fai avvicinare le tue guardie del corpo e ordini loro di accompagnare la donna nel tuo studio, vai al **335**. Se le dici di non venire mai a Palazzo se non dietro convocazione, vai al **345**.

326

La fanciulla Elfo annuisce lentamente: «Capisco» dice, «e non credo che tu abbia intenzioni cattive poiché hai buon cuore. Ti sarò in debito per sempre e ti auguro che tutto ti vada bene, qualunque cosa tu stia facendo. Addio». Rimani a guardarla mentre si volta ed entra nel bianco edificio del tempio. Tu invece entri nella città vera e propria e trovi una vecchia stalla in cui trascorrere la notte. Ti alzi all'alba e scendi nel porto, quasi deserto, dove noti una barca negletta con una singola vela. Sali a bordo comportandoti come se fosse tua e prendi il mare aperto. Lasci il porto senza incidenti e navighi ad est, in direzione del sole che sorge e delle Zanne di Nadir. Vai al **79**.

327

Oggi Foxglove indossa un mantello di lana blu scuro con un cappellino rotondo di paglia in tinta. Ha la faccia pallida, cadaverica, e le guance infossate incipriate con la purpurea terra di Murex. La sua voce è calma e solenne: «Vi trovate in grave pericolo, Maestà. Ora non posso parlare, ma se mi concederete un'udienza privata, più tardi vi rivelerò quanto utile è per voi l'Ordine del Loto Giallo; farlo adesso significherebbe farvi correre grossi rischi, Maestà. Vi prego dunque di non eliminare l'Ordine del Loto Giallo». E dopo che ha finito di parlare ti guarda implorante. Torna al **217**.

328

All'ultimo momento incroci le braccia e pari l'asta, fermando la lama micidiale a pochi centimetri dal petto. Il tuo avversario si curva sull'arma e la spinge con forza. Cerchi disperatamente di opporti alla pressione, il sudore che ti imperla la fronte, ma non riuscirai a tener duro in eterno sotto il peso dell'avversario. Allora fai partire un destro contro il viso del tuo assalitore - un Pugno di Ferro a breve distanza - nel tentativo di liberarti. Gioca i dadi per l'attacco. La

Difesa del Ninja è 7. Se ti servi della tua Energia Interiore, puoi aggiungere 2 ai punti di Danno inferti. Se il tuo attacco ha successo, vai al **352**. Altrimenti, vai al **364**.

329

Senza preavviso, voli da una parte all'altra della stanza mentre Parsifal tira fuori un bastone da stocco bagnato e luccicante da sotto i vestiti, rivelando così un petto sorprendentemente muscoloso. Reagisce al tuo attacco con incredibile velocità ma, colto quasi completamente di sorpresa, la sua Difesa contro il tuo calcio è solo 6. Se il tuo attacco ha successo, vai al **339**; altrimenti, vai al **349**.

330

Gli Shuriken si conficcano nella lingua e nel palato del Drago; la bestia si ferma un attimo a causa del dolore, dandoti il tempo di tuffarti di lato. Senti un grido di rabbia e poi vedi il Paladino che parte alla carica sul Drago, brandendo la spada dalla luce bianca. Il Drago si volta fulmineo su se stesso per affrontarlo, ma il Paladino gli cala un colpo potente, e la spada bianca si conficca tra le scaglie della bestia con estrema facilità; dalla ferita fuoriesce del sangue denso e nero. Il Drago indietreggia ruggendo, ma il Paladino affonda la lama nel ventre del bestione alato. Allora la bestia cerca di scappare, ma l'attacco del prode guerriero è implacabile: con tre potenti colpi di spada egli le mozza un'ala, e ben presto è tutto finito. Non hai mai sentito di un Drago vinto con tanta facilità da un uomo solo. A quella vista gli altri Draghi rinunciano all'attacco e se ne vanno, lasciandosi dietro morte e distruzione. Vai al **360**.

331

Le porte vengono nuovamente aperte e una figura strana e bizzarra, con una veste gialla e sbrindellata che ondeggia attorno a due ginocchia ossute, entra solennemente. Si tratta del Demagogo, l'oratore plebeo che si è accattivato l'ammirazione della gente comune. I suoi occhi scuri, separati dal naso più monumentale mai visto in vita tua, brillano di una strana luce. Si ferma al cospetto del trono e si lancia a capofitto in un discorsone, senza neppure ricordarsi dei soliti convenevoli; poi ad un tratto si butta in ginocchio:
«Salute a voi Grande Signore e benevolo sovrano, a colui che ripristinerà i diritti della nostra gente». Lo sguardo nei suoi occhi è quasi di adorazione quando si alza in piedi di scatto e comincia a parlare eccitato:
«Questa splendida città potrebbe diventare un gioiello inestimabile. Con voi a capo tutto è possibile: nuovi edifici, nuovi valori in cui credere, salute e ricchezza per tutti. Una città rinomata tra tutte le genti del vasto impero di Orb. Con l'appoggio della gente il vostro regno passerà agli annali di storia come un'età illuminata. Io so come farvi avere l'appoggio di cui avete bisogno, io, Vendicatore, vostro umilissimo servitore e rappresentante del popolo, linfa vitale di Irsmuncast».

Si interrompe per riprender fiato e tu decidi di sottoporlo a giudizio alla svelta, prima che cominci con un'altra sciorinata di fine oratoria. Chiedi al Demagogo di entrare nella Sala della Stella (vai al **391**) o lo deludi (vai al **401**)?

332

Fai partire un pugno col solo risultato di colpire il fodero della spada, che cade rumorosamente a terra. Ti rendi conto che il Grande Maestro aveva posizionato apposta il fodero in modo da confonderti e non farti capire dove egli si trovi realmente. Poi, d'un tratto, un rapido movimento d'aria ed ecco che avverti un dolore fortissimo allorché una lama affilata ti trafigge la coscia: perdi 6 punti di Resistenza. Se sopravvivi, ora sai che il nemico ti sta di fronte. Sferri un Calcio del Cavallo Alato all'altezza della sua testa (vai al **356**) oppure un calcio basso, mirando col piede in un punto davanti a te a circa un metro da terra (vai al **368**)?

333

Lord Steward esce impettito dalla sala per prendere provvedimenti riguardo il ripristino della Guardia Reale dell'Usurpatore, e con mossa astuta scavalca i funzionari che odia di più. La sua tattica è efficace, e il saccheggio ha termine prima del crepuscolo; tuttavia la popolazione è sconvolta quando si accorge che anche dopo la rivoluzione i seguaci di Nemesi sono ancora in grado di opprimere. Da parte tua rendi noto che Lord Steward sottostà al tuo volere e lui, almeno

in pubblico, lo conferma, ma nei giorni seguenti vi sono dimostrazioni e lanci di pietre. Sottrai 2 al tuo punteggio di Popolarità e vai al **353**.

334

Quando il mostro cerca di incornarti, tu ti lasci cadere su un ginocchio e cerchi di colpirlo con un pugno potente. Se hai la capacità dello Yubi-Jutsu, ovvero del Controllo dei Centri Nervosi, aggiungi 2 al Danno arrecato.

Ciclope Cornuto
Difesa contro il Pugno di Ferro: 6
Resistenza: 19
Danno: 1 Dado + 3

Se vinci, vai al **70**. Se il Ciclope Cornuto è sopravvissuto, cerca di maciullarti la testa con un pugno potentissimo. Mentre ti schivi, la tua Difesa è 7. Se sopravvivi, puoi tentare con un Atterramento Coda di Drago (vai al **346**) con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **322**) o con un altro pugno (torna all'inizio di questo paragrafo).

335

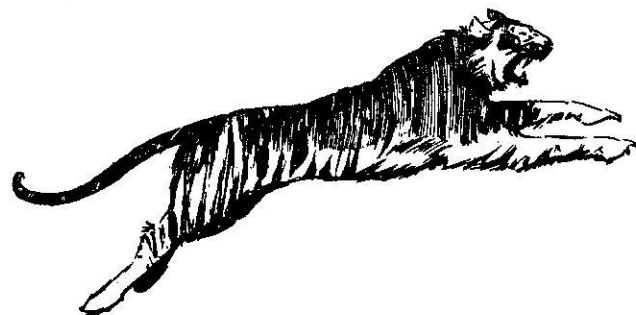
Con tua grande sorpresa oggi Foxglove è vestita di bianco - una giacca corta e calzoni al ginocchio - ma porta stivali neri. Ha i capelli raccolti sopra la testa, e il trucco sul viso, sebbene seducente, è molto semplice e ti ricorda quello delle giovani accolite che servono nella cappella della dea Allmother. La donna fa un profondo inchino e tu la inviti a sedersi; allora lei comincia: «Dai miei Informatori Segreti sono venuta a conoscenza di certe cose che potrebbero interessarti, Maestà». Annuisci, e lei prosegue: «Abbiamo scoperto che a un certo Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini della lontana città di Wargrave Abbas, è stata offerta una taglia pari alla metà del riscatto di un re per assassinarti». Pronuncia male il nome della città, ma quel che dice suona fin troppo vero. Annuisci nuovamente. «Ha lasciato Wargrave; il Maestro della Setta che adora Torremalku l'Assassino, è un impostore; Mandrake ti sta cercando, Signore».
«C'è dell'altro?» chiedi.
«Sì, abbiamo identificato alcuni agitatori che istigavano la gente contro di te, ma non ti daranno più problemi».
«Spero che li abbiate trattati con il dovuto rispetto» le dici.
«Certo» risponde Foxglove, ma il suo sorriso lascia intendere tutt'altro. Le notizie che ti ha recato, comunque, dimostrano che ha gli uomini giusti. La donna si congeda, dopo di che tu rimani a meditare su quel che hai saputo riguardo Mandrake e sull'efficienza dell'Ordine del Loto Giallo. Vai al **365**.

336

Rotoli sotto la ragnatela spiegata e ti rialzi sferrando un Calcio del Cavallo Alato. Il tuo piede va a colpire il mento della sacerdotessa, che crolla a terra priva di vita. Liberi la ragazza Elfo dalle catene, la quale si siede per un attimo, singhiozzando, visibilmente risollevata. In fretta e furia strappi l'amuleto dal collo della

sacerdotessa, ma nell'istante in cui lo tocchi vieni arso nell'animo da un raggio di energia eterea: il pendente è carico di una forza malefica e tu, suo portatore, ne sei stato intaccato. Perdi definitivamente 1 punto di Energia Interiore e d'ora in poi non potrai superare un punteggio di 4 punti di Energia Interiore finché non trovi il modo per redimerti.
Imprecando contro la sfortuna guardi la ragazza e rifletti sul problema che ora devi affrontare: portare lei e te fuori da qui, dato che non permetterai che venga sacrificata. Rifletti in fretta e le dici di indossare la tunica della sacerdotessa; lei si affretta ad obbedire e si tira il cappuccio sul viso per nascondere i marcati tratti elfici. Uscite in una grande stanza in cui la congregazione attende con impazienza il prossimo sacrificio e vi precipitate fuori dal tempio. Le guardie del cancello esitano un po', trovando strano che una sacerdotessa lasci il tempio nel bel mezzo di un rito di adorazione, comunque non reagiscono. Quando siete al sicuro lontano dal tempio, la ragazza ti conduce per le strade. Vai al **342**.

337

Greystaff, Alto Sacerdote del Tempio di Avatar, e il Demagogo, hanno discusso assieme il problema ed ora sono entrambi in piedi sulla piattaforma sottostante il tavolo ovale, dalla quale anche i non appartenenti alla Sala della Stella possono rivolgersi al Consiglio. Il Demagogo ti dice che l'Ordine del Loto Giallo è odiato dalla gente di Irsmuncast quasi quanto lo era l'Usurpatore. Greystaff, invece, tiene un'omelia sul tema della fiducia e su ciò che si ottiene riponendo fiducia nella gente. Nel suo discorso è implicita l'idea che la presenza di Informatori Segreti sprona al tradimento. Entrambi chiedono l'abolizione dell'ordine. Torna al **217**.

338

Posizioni le mani per sferrare un doppio colpo di taglio ai lati del collo dell'avversario.

Bestia Demoniaca
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 7
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado + 3

Se hai ridotto la sua Resistenza a 4 o meno, vai al **354**; altrimenti l'avversario si rialza e cerca di squarciarti il ventre con i suoi artigli. La tua Difesa è 6. Se sopravvivi, puoi sferrare un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **314**), tentare con un Atterramento a Mulinello (vai al **324**) o con un altro doppio colpo (torna all'inizio di questo paragrafo).

339

Hai fatto proprio bene ad attaccare: il tuo nemico è un uomo *giovane*, di certo non Parsifal. Piazzando un tallone a terra ed estendendo l'altra gamba, riesci a colpire simultaneamente braccio e testa dell'avversario. Il bastone da stocco va a cadere rumorosamente in fondo alla stanza. Guardi l'uomo che hai disarmato e steso al suolo e ti rendi conto che si tratta di Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas, adoratore di Torremalku l'Assassino, portatore di morte certa a mendicanti e re. L'esecuzione di morte dell'assassino ha luogo nel confessionale: prima che questi possa riprendersi dal tuo attacco - che lo ha lasciato completamente stordito - tu lo finisci con un colpo secco al collo.
Anche se hai fatto più affidamento sulla mente che sul corpo, pare che la tua prontezza non ne abbia risentito. Il travestimento di Mandrake era perfetto; senza l'aiuto di Foxglove a quest'ora potevi benissimo essere morto. Le mandi un biglietto di ringraziamento e la inviti al banchetto che si terrà domani per festeggiare la tua vittoria. Vai al **419**.

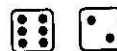
340

Cerchi di intercettare la lama a falce, ma è troppo veloce per te e ti colpisce la spalla. Trasali per il dolore e perdi 6 punti di Resistenza. Se sopravvivi, il Ninja estrae il Kusarigama e si accinge a colpirti di nuovo. Stavolta, però, sei pronto a difenderti: incroci le braccia e con le maniche di ferro intercetti l'asta di legno, bloccando la lama a pochi centimetri dal petto. Il tuo avversario si curva sull'arma e la spinge con forza. Cerchi disperatamente di opporti alla pressione, il sudore che ti imperla la fronte, ma sai che non riuscirai a tener duro in eterno: sotto il peso dell'avversario, infatti, la lama si abbassa lentamente... Riesci a reagire e a sferrare un destro contro il viso del tuo assalitore, un Pugno di Ferro a breve distanza, nel tentativo di liberarti. Lancia i dadi per l'attacco. La Difesa del Ninja è 7. Se ti servi della tua Energia Interiore, puoi aggiungere 2 ai punti di Danno inferto. Se il tuo attacco ha successo, vai al **352**. Altrimenti, vai al **364**.

341

L'esercito non è ancora pronto ad intraprendere una campagna contro le Creature del Rift, quindi dai ordine di difendere le mura in caso d'attacco. Quando la scura marea attraversa il Fiume degli Animali, visibile dalle torri di guardia, la tua gente è pronta. Il combattimento è sanguinario, ma gli Elfi Oscuri vengono respinti, fortunatamente prima che i Troll delle Caverne, al riparo di enormi macchine d'assedio mimetizzate da pelli bagnate, possano scalzare le fondamenta della città. Le forze attaccanti si ritirano per raggrupparsi, ma è solo la quiete prima della tempesta. Vai al **119**.

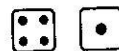
342

La ragazza Elfo ti guida sotto un arco di marmo e poi in un'enclave cintata, un luogo tranquillo e pacifico, lontano dal trambusto della città. Sempre senza parlare ti porta in uno spazioso cortile, dove alberi e fiori

prosperano in una lussureggiante distesa di verde naturale, al centro della quale si erge un semplice edificio bianco. Una musica riposante riempie l'aria. La ragazza si volta verso di te e ti parla in toni dolcissimi: «Non potrò mai ringraziarti abbastanza per l'aiuto, mortale. Le tue capacità mi sono sconosciute, ma non riesco a credere che tu sia un seguace del male». Attende risposta ma, vedendo che non parli, prosegue; la sua voce soave è una carezza per le tue orecchie. «Mi chiamo Lithuel e questo è il tempietto di Tanajla, spirito libero della Creazione e Guardiano del Dominio degli Elfi. Ora qui sono al sicuro. I Tremendi Adoratori di quella... quell'abominio, vorrebbero radere al suolo questo posto, ma non possono, quindi si accontentano di uno o due di noi ogni volta che è possibile e noi non abbiamo il potere di protestare. Oh, a dire il vero protestiamo in Consiglio, ma la nostra voce è come una foglia nel vento qui, sull'Isola dei Ladri». Si interrompe e aggiunge: «Chi dunque sei, mortale, che salvi una come me e che allo stesso tempo hai bisogno di un Amuleto di Nullaq?»
Le racconti la tua storia (vai al **312**) o le auguri buona fortuna e le dici che non puoi attardarti con lei (vai al **326**)?

343

Da una posizione discreta, dietro le finestre del balcone reale, resti ad osservare il Demagogo che sale sul podio del banditore di corte, al centro della terrazza del Palazzo, per lanciare alla gente il suo appassionato appello a metter fine al saccheggio. Comunque, tutto prosegue come prima fino a notte fonda. Il Demagogo non ha un attimo di pace: cammina per le strade e ammonisce la gente a comportarsi dignitosamente e all'alba il sole si leva su una città tranquilla. Lasciando al Demagogo l'organizzazione di una Guardia Reale composta di gente comune, ti sei guadagnato la simpatia del popolo (aggiungi 1 punto alla tua Popolarità), ma non hai ottenuto grossi risultati. L'ordine pubblico ne risente e, dopo una decina di giorni, ti giungono notizie che i seguaci di Vagar l'Ingannatore, ladri e vagabondi, si sono messi in viaggio a Nord di Greyguilds-on-the-Moor per racimolare grossi bottini. Ben presto diventa pericoloso vagare per le strade di notte e l'ordine crolla quando saccheggi di ancor più vasta portata ricominciano e dilagano fino all'Edge, la zona di frontiera più povera della città. Dovrai accettare la proposta di un altro Consigliere per formare una nuova Guardia Reale. Torna al **293** e fai un'altra scelta.

344

Scivoli in avanti e il fodero cade su di te; poi una spada fende l'aria proprio nel punto in cui ti trovavi in piedi poco fa. Ti rendi conto che il Grande Maestro aveva posizionato apposta il fodero in modo da confonderti e non farti capire dove si trovava realmente. Comunque per stavolta hai la meglio: i tuoi piedi scivolano sotto i suoi e lo fanno cadere a terra. Senti il tuo avversario trasalire per la sorpresa, poi avverti il rumore di qualcuno che si allontana a balzi. Le luci si accendono inaspettatamente e tu rimani momentaneamente accecato. Con gli occhi socchiusi per il forte

bagliore riesci a malapena a distinguere la figura del tuo avversario, a circa cinque metri di distanza: sta per scagliarti addosso la spada come se fosse una lancia. Hai la capacità di Intercettare proiettili? Se sì, vai al **380**; altrimenti, vai al **392**.

345

Due giorni dopo la visita a palazzo di Foxglove ti viene riferito che alcuni agitatori stanno diffondendo menzogne sul tuo conto, aizzando così contro di te i cuori della gente. Essi insinuano che non dai ascolto alle parole dei tuoi Consiglieri e che, invece, cerchi di imporre alla città le tue usanze straniere. Sottrai 1 dal tuo punteggio di Popolarità e vai al **365**.

346

Scivoli in avanti e agganci il piede attorno ad una delle grosse gambe del mostro. Ti giri rapidamente, ma la bestia è troppo pesante, radicata al suolo come una roccia, e di conseguenza non riesci ad atterrarla. Il Ciclope sogghigna e ti sferra un calcio. Cerchi di rotolare su un fianco, ma il suo piede massiccio ti colpisce al petto, spaccandoti una costola. Il colpo ti solleva da terra e ti fa volare all'indietro per diversi metri; ti accasci al suolo, senza fiato per il dolore. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei sopravvissuto, hai appena il tempo di scattare in piedi per affrontare il Ciclope Cornuto, che avanza minacciosamente verso di te. Provi con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **322**) o con un Pugno di Ferro (vai al **334**)?

347

Lord Steward dà uno strattone al suo mantello nero e si alza in piedi: «Senza gli Informatori Segreti il vostro governo non esisterebbe» dice amaramente. «Noi non possiamo certo vantarci delle astuzie di Vagar l'Ingannatore, di Hermetis il Delinquente o di Torremalku l'Assassino, ma quel che è sicuro è che in città non c'è nessun'altro capace di sventare piani contro la persona di Vostra Maestà. Foxglove non ha eguali nel riuscire a scoprire che aria tira nei bassifondi della città. Molte cose vanno avanti solo grazie alla sua bravura». E con ciò si mette di nuovo a sedere. Torna al **217**.

348

La Difesa del Drago è 7 mentre sferri il calcio potente, gridando quando l'Energia Interiore esplode dentro di te. Se colpisci il Drago, vai al **270**; altrimenti vai al **180**.

349

Hai fatto proprio bene ad attaccare: il tuo nemico è un uomo *giovane*, di certo non Parsifal. Piazzi un tallone a terra ed estendi l'altra gamba nel tentativo di colpire contemporaneamente il braccio e la testa dell'avversario, ma sbagli mira. Ti rendi conto troppo tardi che costui non è Parsifal, bensì Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas, adoratore di Torremalku l'Assassino, portatore di morte rapida e certa a mendicanti e re. È un uomo che sa bene il fatto suo: la lama del suo bastone da stocco porta impresso il nome "Vendicatore" accanto alla Runa del Sonno Eterno. La punta dell'arma ti trafigge il petto, mettendo così fine alla tua giovane vita. Mandrake se n'è già andato da un pezzo quando il tuo corpo viene scoperto in una cassa di indumenti sacri.

350

Appena tocchi il pavimento, una rete di fili appiccicaticci ti si avvolge attorno in pochi secondi. La ragnatela brucia d'energia che passa crepitando nel tuo corpo prima di venire espulsa: perdi 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi, sei incapace di muoverti, bloccato completamente dalla ragnatela che ti ricopre da capo a piedi. Se sei capace di fingere una Morte Apparente, vai al **362**; altrimenti, vai al **372**.

351

«Grazie, Vostra Maestà. Vi servirò come si deve». Esce dondolando, sembrando ancora più enorme tanto è gonfio di boria. Vai al **331**.

352

Sferri il pugno in faccia all'avversario usando le tue arti marziali per aumentare la potenza dell'attacco a una distanza così ravvicinata. Senti un rumore secco allorché la sua testa si piega all'indietro, tirandosi appresso tutto il corpo; il Ninja cade di schiena e si rialza in piedi, poi comincia a far volteggiare la lama sopra la testa e il corpo con grande abilità e si avvicina avanzando di lato. Sta per lanciarsi all'attacco! Gli assesti un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **268**) o tenti un Atterramento Denti di Tigre (vai al **280**)? Ritieni che non sarà facile avvicinarlo e sferrargli un pugno finché non avrai saggiato la sua bravura con la catena.

353

Per oggi con la Sala della Stella hai finito. Ceni in pace, attento a cogliere ogni indizio di tafferugli, ma i disordini non sono a portata d'orecchio. Nella sessione di domani si discuterà delle questioni di politica vera e propria. Vai al **363**.

354

La bestia demoniaca balza all'indietro sulle gambe possenti, ruggendo per il dolore, poi piega la schiena, la bava alla bocca. Un attimo dopo vedi le sue mani artigliate disegnare strani simboli in aria, ed ecco che i resti scheletrici cominciano ad animarsi proprio sotto i tuoi occhi! Paralizzato dalla sorpresa e dallo spavento, rimani a guardare lo scheletro umano che si ricompone e avanza verso di te, le giunture che scricchiola-

no e le mandibole che sbattono l'una contro l'altra. Facendo appello a tutta la tua determinazione, balzi in avanti e sferri un Calcio del Cavallo Alato contro il morto vivente.

Scheletro Animato
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 6
Resistenza: 10
Danno: 1 Dado + 1

Se uccidi lo zombi, vai al **366**. Altrimenti, l'essere cerca di colpirti. La tua Difesa è 7. Se sopravvivi, sferri un altro Calcio del Cavallo Alato (combatti come sopra).

355

La Signora della Forza Gwyneth è un veterano combattente e un esperto stratega. Protesta che lasciare la guardia delle mura cittadine per marciare sul Rift è pura follia, ma allo stesso tempo si rende conto di doversi piegare al volere della gente. Le forze nemiche si ritirano, apparentemente in fuga, ma le truppe di Lady Gwyneth vengono catturate in una stretta mortale quando i nemici insorgono uniti una seconda volta. L'esercito viene distrutto, la Signora della Forza uccisa. Ora nulla potrà impedire che le forze del male soffochino la città e coloro che la abitano.

356

Il tuo calcio va a colpire soltanto... l'aria. Intanto una spada ti si conficca nello stomaco ferendoti in profondità. La morte sopraggiunge istantanea.

357

Che consiglio seguirai? Di Parsifal e Gwyneth (vai al **367**), del Demagogo e Greystaff (vai al **377**), di Lord Steward (vai al **387**) o, convocandola nel tuo studio, di Foxglove (vai al **397**)?

358

Vieni lasciato solo nella Sala dei Banchetti quando un rumoreggiare d'armatura ti avverte che il messaggero sta entrando. È un uomo molto alto, più di due metri, grosso e forzuto. La sua faccia scura e coperta di rughe è sfigurata da una cicatrice purpurea che parte dall'attaccatura dei capelli e scende fino all'orecchio; inoltre l'uomo fa sfoggio di una benda dorata sull'occhio, indossa un'armatura di metallo con fregi ornamentali tipici della sua compagnia, e per qualche ragione i servitori gli hanno permesso di esibire alla tua presenza la sua spada. Il messaggero allarga le mani a palme all'ingiù in un gesto di pace e si inginocchia al tuo cospetto. «Il mio signore Golspiel mi ha chiesto di dirvi che intende fare una donazione di dieci talenti al tesoro, Vostra Maestà. Appena sarà libero, tempo un giorno e il denaro vi sarà consegnato». Un talento corrisponde all'equivalente in oro del peso di un uomo. Il messaggero di Golspiel, Antocidas il Guercio, ti sta offrendo una vera e propria fortuna; Golspiel dev'essere uno degli uomini più ricchi sulla terra. Accettando, con un tesoro del genere non avrai più problemi di governo. Dici ad Antocidas che Golspiel verrà liberato immediatamente (vai al **125**) o affermi

che nessuno in città è al di sopra delle tue leggi (vai al **135**)?

359

Un colpo alla nuca pone fine all'esistenza della tua vittima, il cui corpo è giovane e muscoloso. Hai ucciso un impostore: Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas. Nessuno prima d'ora l'aveva mai battuto. Le guardie del corpo che il Maestro della Setta aveva obbligato al tradimento si suicidano, incapaci di vivere nel disonore. Dopo un po' iniziano i festeggiamenti e le celebrazioni in tuo onore. Vai al **419**.

360

Quando le cose si calmano, il Paladino si incammina verso di te, il braccio attorno alla spalla del figlio. «Non potrò mai ringraziarti abbastanza per aver salvato la vita a mio figlio, straniero» dice. «Hai agito con grande coraggio ed altruismo. Ora ti sono debitore per sempre. Come posso ricompensarti?» E si inchina davanti a te. Gli chiedi un amuleto di Nullaq (vai al **410**) o gli dici chi sei e cosa stai cercando (vai al **158**)?

361

Due monaci dalla tunica grigia fanno un passo avanti e afferrano Golspiel per le braccia. «Sua Signoria non può far questo a me. D'accordo, in passato il male mi ha indotto in errore, ma ora vedo la luce. Hai bisogno del mio aiuto, Vendicatore... Ve ne pentirete... Io...

io...» Sta ancora bofonchiando qualcosa quando viene trascinato nelle segrete. Vai al **331**.

362

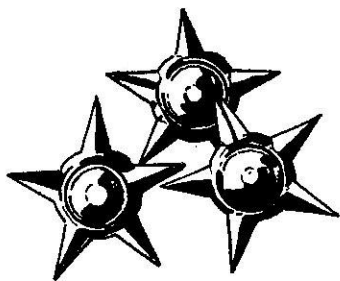
Sprofondi quasi istantaneamente in stato di trance, tenendo sempre sotto controllo la mente e le funzioni del corpo. Rallenti il battito cardiaco fino a renderlo quasi impercettibile in modo da simulare la morte. Vagamente, quasi come in un sogno, senti qualcuno dire: «Morto di già... che peccato! Niente divertimento con questo qui!» Poi ti giunge all'orecchio un'altra parola, incomprensibile, e la ragnatela si dissolve con la stessa velocità con cui era stata creata. Esci dal trance e ritorni in vita, balzando addosso alla sacerdotessa, la quale indietreggia sbalordita, sferrando prontamente un Calcio della Tigre che Salta. La donna crolla a terra priva di vita. Liberi la ragazza dalle catene, la quale si siede per un attimo, singhiozzando, visibilmente risollevata. In fretta e furia strappi l'amuleto dal collo della sacerdotessa, ma nell'istante in cui lo tocchi vieni arso nell'animo da un raggio di energia eterea: il pendente è carico di una forza malefica e tu, suo portatore, ne sei stato intaccato. Perdi definitivamente 1 punto di Energia Interiore e inoltre non potrai superare un punteggio di 4 punti Energia Interiore finché non troverai il modo per redimerti.
Imprecando contro la sfortuna, guardi la ragazza e rifletti sul problema che devi affrontare: portare lei e te fuori da qui, dato che non permetterai che venga sacrificata. Rifletti in fretta e le dici di indossare la tunica della sacerdotessa; lei si affretta ad obbedire e si tira il cappuccio sulla faccia per nascondere i marcati tratti elfici. Uscite in una grande stanza in cui la congregazione attende con impazienza il prossimo sacrificio, e vi precipitate fuori dal tempio. Le guardie del cancello esitano un po', trovando strano che una sacerdotessa lasci il tempio nel bel mezzo di un rito di adorazione, comunque non reagiscono. Quando siete al sicuro, lontano dal tempio, la ragazza ti conduce per le strade. Vai al **342**.

363

Al risveglio, l'assoluta quiete del palazzo ti fa sentire solo e lontano dalla tua gente, che invece è al lavoro nelle strade. I servi ti trattano con tutti i riguardi mentre indossi il vestito intessuto d'oro che il Signore Supremo di Irsmuncast è solito portare per partecipare al Consiglio della Sala della Stella. Il Segretario della Camera è in piedi al tuo fianco mentre fai colazione e ti propone una serie di quesiti di vitale importanza da includere nell'ordine del giorno della sessione odierna. Se hai disposto che Golspiel sia processato oggi o se l'hai imprigionato, vai al **65**. Altrimenti all'ora stabilita entri nella Sala della Stella assieme al Segretario della Camera e saluti i tuoi Consiglieri Personali. Vai al **75**.

364

Colpisci l'avversario al mento, ma l'attacco non è abbastanza potente e risulta quindi inefficace. Ti viene a mancare la forza al braccio, e la lama cala e ti si

conficca nel collo. Uno zampillio rosso sangue schizza verso l'alto... la morte giunge istantanea.

365

La terza sessione della Sala della Stella ha luogo in un pomeriggio bigio e cupo. Fogli con minacce e intimidazioni, che dicono che i tuoi giorni al trono sono contati, vengono lanciate oltre le mura del Palazzo e ti vengono portate da un servo gocciolante di pioggia. I colpevoli riescono a sfuggire alle guardie del Palazzo e nessuno è in grado di descriverli. Ordini ogni giorno l'arresto di cinquanta persone a caso finché i colpevoli non verranno trovati o non ti saranno consegnati (vai al **375**), o ignori l'incidente (vai al **385**)?

366

Lo scheletro ridiventa un mucchio di ossa inanimate. La Bestia Demoniaca è ancora piegata per il dolore e riesce a malapena a muoversi ma, non appena distogli lo sguardo dallo scheletro e fissi l'orrenda creatura, ti accorgi che gli occhi le brillano nuovamente di una magica luce rossa. Hai solo il tempo di buttarti a terra. La tua Difesa è 6, e inoltre non puoi parare questo attacco magico. Se riesci ad evitarlo, vai al **378**; altrimenti, vai al **390**.

367

Dai disposizioni che l'Ordine del Loto Giallo venga abolito e che Foxglove si limiti a svolgere il suo servizio di sacerdotessa del Tempio di Nemesi. Senza dubbio questo è un atto benvisto dal popolo, ma voci di un'incursione di genti provenienti dal Rift guastano qualsiasi effetto positivo che la tua popolarità avrebbe potuto trarre da tutto ciò. Vai al **59**.

368

Il tuo colpo va a segno. Senti il tuo avversario lamentarsi per il dolore, poi avverti il rumore di qualcuno che si allontana a balzi. Le luci si accendono inaspettatamente e tu rimani momentaneamente accecato. Con gli occhi socchiusi per il forte bagliore riesci a malapena a distinguere la figura del tuo avversario, a circa cinque metri di distanza: sta per scagliarti addosso la spada come se fosse una lancia. Hai la capacità di Intercettare proiettili? Se sì, vai al **380**; altrimenti, vai al **392**.

369

Appena le tue ginocchia toccano il pavimento, scatti fulmineo da un lato e sferri un Calcio del Cavallo Alato che stende al tappeto il tuo avversario e lo tramortisce. Prima che possa riprendersi, lo colpisci al

collo, uccidendolo all'istante. L'uomo disteso a terra non è Parsifal, bensì Mandrake, Capo della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas. Senza l'aiuto di Foxglove potevi essere già morto, quindi le mandi un messaggio di ringraziamento. Domani inizieranno i festeggiamenti per celebrare la tua vittoria. Vai al **419**.

370

La discesa non è facile ed è anche piuttosto lunga, ma il Ciclope non ti nota grazie al vento che allontana dalle sue narici il tuo odore. La creatura rimane ferma sul bordo del baratro, ancora cercando la vittima che i suoi istinti gli dicono essere nei paraggi, mentre tu raggiungi il sentiero sano e salvo oltre la caverna e cominci a salire. Vai al **286**.

371

Ordini a Golspiel Lingua d'Argento di attendere nella Sala della Giustizia nel Colonnato degli Scudieri, domani, al cambio di luna, per rispondere all'accusa di alto tradimento contro la persona del Vendicatore I, Signore Supremo di Irsmuncast sull'Edge. Il mercante non dice nulla, a corto di parole forse per la prima volta in vita sua. Esce dondolandosi, ansando e sbuffando, mentre tra i cortigiani si leva un applauso. Evidentemente Golspiel non è molto amato dal popolo. Segna che domani il mercante verrà sottoposto al processo e vai al **331**.

372

Ti sforzi disperatamente di liberarti, ma i legacci incantati sono resistentissimi, e riesci soltanto a ingarbugliarti ancora di più. La sacerdotessa ti raggiunge. «Dunque volevi uccidere me e salvare Lithuel! Che nobiltà d'animo, e quanta stupidità!» ride crudelmente. Poi ti pone le mani sulla testa e gesticola di nuovo, gli occhi che ti fissano selvaggi. Una nube d'impenetrabile oscurità si sprigiona dalle sue mani e si allarga su di te: la donna ha pronunciato l'incantesimo del Respiro di Nullaq, riempiendo d'acqua i tuoi polmoni. Affoghi in pochi minuti sull'asciutto pavimento di pietra.

373

Chi di questi personaggi - Parsifal, Golspiel, Foxglove, Lord Steward e il Demagogo - posi con determinazione il proprio pugno sul tavolo, indica così che vuole prendere la parola. Se invece egli non compie questo gesto, o non ha consigli da dare o non desidera darne. Autorizzi ciascuno dei tuoi Consiglieri eletti a prendere la parola nel seguente ordine: Parsifal (vai al

383), Golspiel (vai al **393**), la Signora della Forza Gwyneth (vai al **403**), Lord Steward (vai al **413**), il Demagogo (vai al **5**).
Quando avrai sentito tutti o solo quelli che desideri, vai al **15**.

374

La tua spada graffia appena una delle grandi mascelle del drago, che si serrano immediatamente su di te. La morte sopraggiunge istantanea.

375

Tempo tre giorni e il tuo gesto bizzarro e tirannico ha riempito le carceri, suscitando solo l'odio della gente nei confronti del tuo governo dispotico e rigoroso. I seguaci di Nemesi insorgono contro di te e nessuno alza un dito per fermare la controrivoluzione. Dopo una lotta coraggiosa, le tue guardie del corpo vengono trucidate, mentre tu vieni portato via e sottoposto al supplizio della ruota, bene in vista davanti al Tempio di Kwon. Il male regna nuovamente in città.

376

Pare proprio che l'anello calzi a meraviglia nel buco della serratura; inserisci dunque la pietra al suo posto e accogli con piacere il *click* della porta che si apre silenziosamente rivelando un corridoio debolmente illuminato che si perde nell'oscurità. Entri con cautela: il pavimento e il soffitto sono di legno lucido, semplice e lindo; le pareti, invece, sono in pietra scolpita: bassorilievi e sculture con soggetti demoniaci sembrano quasi saltar fuori a colpire tutti quelli che passano di là.
Senza fare rumore scivoli nel corridoio adorno di figure, i sensi all'erta e il cuore che batte all'impazzata. Ti sei inoltrato in un vero e proprio covo di scorpioni. La morte sta in agguato, pronta a piombarti addosso come un ragno predatore. Sotto la pallida luce hai l'impressione che le facce e le figure scolpite ti deridano in silenzio e, mentre passi loro davanti, un brivido ti corre lungo la spina dorsale: ti aspetti quasi che da un momento all'altro quei mostri prendano vita e ti divorino d'un solo morso.
Dopo un po' il corridoio svolta a destra. Ti chini e osservi attentamente il tunnel: circa sette metri più avanti scorgi una figura - un'altra guardia Ninja - in piedi accanto a una porta. Ti volta la schiena, la lama della Naginata tenuemente illuminata dalla fiamma delle torce; ha un atteggiamento rilassato, tuttavia è completamente immobile. Avanzi quatto quatto e strangoli la sentinella con la Garrotta (vai al **412**) o scagli uno Shuriken mirando alla testa dall'angolo del corridoio (vai all'**8**)?

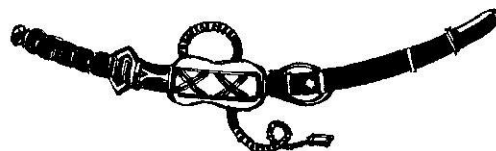
377

Dai disposizioni che l'Ordine del Loto Giallo venga abolito e che Foxglove si limiti a svolgere il suo servizio di sacerdotessa del Tempio di Nemesi. Senza dubbio è un atto benvisto dal popolo, ma voci di un'incursione di genti provenienti dal Rift guastano qualsiasi effetto positivo che la tua popolarità avrebbe potuto trarre da tutto ciò. Vai al **59**.

378

Il lampo d'energia passa sopra la tua testa, dopo di che ti alzi da terra e ti avvicini alla Bestia Demoniaca, che corre a nascondersi. Con un Colpo della Zampa di Tigre finisci la creatura, la quale crolla a terra priva di vita. Immediatamente la nebbia si dissipa, e non appena i raggi del sole si posano sulla sua carcassa, la bestia comincia ad avvizzirsi finché di lei non rimane nient'altro che cenere. In cima al mucchio di ceneri vedi uno Scettro d'oro dalle molte gemme incastonate. Impresso sul pomello c'è un ippogrifo finemente scolpito, mentre accanto allo scettro giace una gemma verde luccicante: il Globo. È più piccola di quel che ti aspettavi, all'incirca delle dimensioni di un occhio. Finalmente hai trovato ciò che hai tanto cercato! All'improvviso tutta la stanchezza che hai in corpo comincia a farsi sentire. Hai dovuto combattere a lungo e duramente per trovare questi preziosi oggetti. Ti chini a raccoglierli e improvvisamente tutto quel che ti sta attorno diventa indistinto, come avvolto da una nebbia biancastra e impenetrabile. Vai al **420**.

379

Sei troppo lento. L'acido che sgorga dall'arma ti inonda la faccia, accecandoti. Hai l'assoluta certezza che non si tratta di Parsifal, ma di Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini della lontana Wargrave Abbas. Colto dalla disperazione muovi le mani, pronto a bloccare le mosse del tuo avversario, ma Mandrake sa il fatto suo. Il bastone da stocco porta impresso il tuo nome, accanto alla Runa del Sonno Eterno: un'abile stoccata, e ti trafigge il cuore, mettendo fine alla tua vita. Mandrake uccide poi le tue guardie del corpo e fugge prima che venga dato il grido d'allarme.

380

Momentaneamente accecato, ti affidi alla tua prontezza di riflessi e schivi la lama volante con le Maniche di Ferro. Il rumore dell'acciaio contro l'acciaio echeggia per tutta la stanza e la spada va a conficcarsi nel pavimento di legno, vibrando come se fosse dotata di vita propria. Ora che riesci a vedere, scorgi una corta asta di legno che scivola dalla manica alla mano del maestro Ninja; questi si lancia in avanti e solleva l'arma, pronto a colpirti. Cerchi di parare il colpo (vai al **404**) o gli permetti di colpirti per poi sferrare un Calcio della Tigre che Salta contro il suo viso non appena abbassa la guardia (vai al **416**)?

381

«Non credevo fosse possibile sconfiggere l'Usurpatore nel suo sontuoso Palazzo, ma voi mi avete dimostrato che sbagliavo. I miei uomini sono pronti a servirvi, Vendicatore. Io sono un uomo molto ricco,

uno che conosce bene le stravaganze di questa città. Che i forzieri del tesoro sono vuoti non è una novità, ma io posso riempirli. So bene come va il mondo, io, e con grande piacere mi offro come vostro consigliere. Vi accorgerete presto dei numerosi problemi che angustiano il governo, molti di più di quanto immaginate. Io ho vissuto i tempi duri del regno del tiranno, e so come trarre profitto dalle varie situazioni. Denaro, influenza, buoni consigli, amici in altre città... ecco quel che posso offrirvi. Accettate?» Sorride, gli occhi quasi nascosti dal grasso delle guance. Indubbiamente è un tipo scaltro, che a quanto pare è riuscito a far fortuna mentre l'Usurpatore prosciugava le ricchezze della città. Lo inviti ad entrare nella Sala della Stella (vai al **351**) o lo congedi (vai al **321**)?

382

Scendi finché non arrivi a pochi metri dalla bestia, poi salti giù senza far rumore. Ti stai preparando per attaccare quando la creatura fiuta l'aria, poi si volta di scatto e ruggisce: «Umano! Non mangio carne d'uomo da un sacco di tempo». Hai comunque il tempo di tirargli uno Shuriken. La tua Difesa è 6. Segna la sua perdita di Resistenza se lo colpisci, poi vai al **142**.

383

Parsifal si schiarisce nervosamente la gola, ma quando parla è evidente che è convinto che ci sia una sola linea da prendere. «La cosa più saggia è certo quella di ripristinare le usanze di vostro padre e di formare una Guardia Reale di vergini dello scudo del Tempio di Dama. Godono di una buona reputazione in fatto di mantenimento dell'ordine e della legge, assieme alla mia illustre compatriota Signora della Forza Gwyneth». Torna al **373**.

384

La punta della lancia si conficca nel palato sensibile del Drago, il quale indietreggia, agonizzante, dandoti così il tempo di indietreggiare. Senti un grido di rabbia e poi vedi il Paladino che parte alla carica sul Drago, brandendo la spada dalla luce bianca. Il Drago si volta fulmineo su se stesso per affrontarlo, ma il Paladino gli cala un colpo potente, e la spada bianca si conficca tra le scaglie della bestia con estrema facilità; dalla ferita fuoriesce del sangue denso e nero. Il Drago indietreggia ruggendo, ma il Paladino affonda la lama nel ventre del bestione alato. Allora la bestia cerca di scappare, ma l'attacco del prode guerriero è implacabile: con tre potenti colpi di spada egli gli mozza un'ala, e ben presto è tutto finito. Non hai mai sentito di un Drago vinto con tanta facilità da un uomo solo. A quella vista gli altri Draghi rinunciano all'attacco e se ne vanno, lasciandosi dietro morte e distruzione. Vai al **360**.

385

La terza sessione della Sala della Stella è stata indetta per discutere una questione pressante: l'imposizione delle tasse. Se Golspiel è stato bandito, le casse del tesoro sono colme di oro pari al peso di venti uomini. Se Golspiel ti ha persuaso a non farlo processare

donando dieci talenti al tesoro, allora hai accumulato il corrispondente in oro del peso di dieci uomini. In qualsiasi altro caso, il tesoro è vuoto, e inoltre devi tener conto delle spese che deve affrontare la Corona:

- Costi per il mantenimento dell'esercito dell'Usurpatore (se non è stato sciolto): tre talenti.
- Costi per il mantenimento dell'esercito delle vergini dello scudo di Dama (se nell'esercito): due talenti.
- Costi per il mantenimento della Guardia Reale affidata alle vergini dello scudo di Dama (a meno che non sia esentato dalle tasse del tempio): un talento.
- Costi per il mantenimento dell'Ordine del Loto Giallo: un talento.
- Costi per il mantenimento della Guardia Reale affidata ai mercenari, pagati da Golspiel: zero.
- Costi per il pagamento dei servitori e dei messaggeri di Corte: un talento.
- Costi per la restituzione delle proprietà confiscate dall'Usurpatore ai legittimi proprietari: un talento.

Dopo aver calcolato di quanto denaro hai bisogno, sei pronto ad ascoltare i consigli in materia di imposizione delle tasse, vai al **395**. Se nel tesoro c'è sufficiente denaro per affrontare le spese, vai al **415**.

386

Silenzioso come l'ombra, ti cali dietro la sacerdotessa, con un ago già pronto sulla lingua. Sputi il proiettile e lo mandi a conficcarsi dritto sul bersaglio. La sacerdotessa trasale, poi si irrigidisce, contorcendosi per il dolore; alcuni attimi più tardi giace a terra priva di vita. I due eunuchi che le fanno da scorta si voltano di scatto, stupiti e meravigliati. Sei tu a prendere l'iniziativa mentre essi sono ancora fermi, scimitarre alla mano. Attacchi con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **66**), con un Pugno di Ferro (vai al **50**) o con un Atterramento Coda di Drago (vai al **114**)?

387

Decidi di seguire il consiglio di Lord Steward e tieni al tuo servizio Foxglove e l'Ordine del Loto Giallo. Ciò provoca una valanga di proteste, ma voci di un'incursione di genti provenienti dal Rift fanno sì che non venga dato tanto peso alla tua decisione di continuare a servirti degli Informatori Segreti. Tuttavia devi sottrarre 2 punti dalla tua Popolarità. Se ora il punteggio è 0 o meno, vai al **315**. Altrimenti, vai al **59**.

388

Usando gli attrezzi da scasso riesci in breve a sbloccare la serratura. Si sente un *click*, e la porta si apre silenziosamente a rivelare un corridoio debolmente illuminato che si perde nell'oscurità. Entri con cautela: il pavimento e il soffitto sono di legno lucido, semplice e lindo; le pareti, invece, sono in pietra scolpita: bassorilievi e sculture con soggetti demoniaci sembrano quasi saltar fuori a colpire tutti quelli che passano di là.

Senza fare rumore scivoli nel corridoio adorno di figure, i sensi all'erta e il cuore che batte all'impazzata. Ti sei inoltrato in un vero e proprio covo di scorpioni. La morte sta in agguato, pronta a piombarti

addosso come un ragno predatore. Sotto la pallida luce hai l'impressione che le facce e le figure scolpite ti deridano in silenzio e, mentre passi loro davanti, un brivido ti corre lungo la spina dorsale: ti aspetti quasi che da un momento all'altro quei mostri prendano vita e ti divorino d'un solo morso.
Dopo un po' il corridoio svolta a destra. Ti chini e osservi attentamente il tunnel: circa sette metri più avanti scorgi una figura - un'altra guardia Ninja - in piedi accanto a una porta. Ti volta la schiena, la lama della Naginata tenuemente illuminata dalla fiamma delle torce; ha un atteggiamento rilassato, tuttavia è completamente immobile. Avanzi quatto quatto e strangoli la sentinella con la Garrotta (vai al **412**) o scagli uno Shuriken mirando alla testa dall'angolo del corridoio (vai all'**8**)?

389

Mentre ti avvicini a Parsifal ti vengono dei sospetti: in lui c'è qualcosa che non va... ha un aspetto diverso, anche se non riesci a capire di cosa si tratti. Il suo comportamento al tempio ti è parso abbastanza normale, ma una certa tensione, anche se ben celata, emana dalla sua persona. Ti inginocchi davanti a lui, come sempre (vai al **319**) o lo stendi con un Calcio della Tigre che salta (vai al **329**)?

390

Il lampo d'energia ti penetra nel fianco, bruciandoti le carni e facendoti gridare per il dolore: perdi 6 punti di Resistenza. Se sopravvivi, ti alzi da terra e ti avvicini alla Bestia Demoniaca, che corre a nascondersi. Con un Colpo della Zampa di Tigre finisci la creatura, la quale crolla a terra priva di vita. Immediatamente la nebbia si dissipa, e non appena i raggi del sole si posano sulla sua carcassa, la bestia comincia ad avvizzirsi finché di lei non rimane nient'altro che cenere. In cima al mucchio di ceneri vedi uno Scettro d'oro dalle molte gemme incastonate. Impresso sul pomello c'è un ippogrifo finemente scolpito, mentre accanto allo scettro giace una gemma verde luccicante: il Globo. È più piccola di quel che ti aspettavi, all'incirca delle dimensioni di un occhio. Finalmente hai trovato ciò che hai tanto cercato! All'improvviso tutta la stanchezza che hai in corpo comincia a farsi sentire. Hai dovuto combattere a lungo e duramente per trovare questi preziosi oggetti. Ti chini a raccoglierli e improvvisamente tutto quel che ti sta attorno diventa indistinto, come avvolto da una nebbia biancastra e impenetrabile. Vai al **420**.

391

Un'espressione di gioia fanciullesca gli illumina il viso quasi grottesco, facendolo sembrare più giovane e vulnerabile di quel che immaginavi. «Vostra Signoria, vi ringrazio umilmente» dice. «Questo è per me il più alto degli onori». Indietreggia dal trono, facendo tre inchini molto profondi e andando a sbattere contro la guardia che gli apre la porta della Sala della Stella. Segna che ora il Demagogo è un Consigliere Personale. Se hai già nominato quattro Consiglieri, vai al **13**; altrimenti aspetti il prossimo consigliere; vai al **23**.

392

Momentaneamente accecato, non riesci a balzare di lato abbastanza in fretta: la spada sfreccia vicinissima a te, ferendoti l'avambraccio. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sopravvivi, ora riesci a vedere una corta asta di legno che scivola dalla manica nella mano del maestro Ninja, il quale si lancia in avanti sollevando l'arma, pronto a colpirti. Cerchi di parare il colpo (vai al **404**) o gli permetti di colpirti e sferri contro il suo viso un Calcio della Tigre che Salta non appena abbassa la guardia (vai al **416**)?

393

La voce di Golspiel non potrebbe essere più convinta quando dice: «Ritengo che questa città abbia bisogno di un gruppo di individui che non siano interessati all'uno o all'altro tempio, un gruppo in grado di essere realmente imparziale. Io posso trovare gente del genere; i miei mercenari pagati, per esempio, comandati dal capace e disciplinato generale Antocidas». È vero che non hai denaro per pagare le tasse, quindi la proposta di Golspiel non è completamente da scartare. Torna al **373**.

394

Proprio quando sei sul punto di incominciare la scalata della parete rocciosa che sale fino alla base delle montagne, un rumore appena percettibile ti spinge a voltarti. Se possiedi la capacità dell'Intercettazione, vai al **28**. Altrimenti, vai al **40**.

395

La questione delle tasse è un argomento che tocca chiunque, tanto che vieni subito assalito da richieste d'udienza da parte di tutti, senza eccezioni. I Templari di Dama e Avatar chiedono la restituzione del loro denaro da parte del Tempio di Nemesi, dal momento che l'Usurpatore li aveva dissanguati, impadronendosi di tutti i fondi del tempio mentre gli scuri pinnacoli del Tempio dedicato al Signore del Fuoco Purificatore venivano ornati con foglie d'oro. Altri, invece, reclamano la restituzione di case e possedimenti confiscati abusivamente dall'Usurpatore. I tuoi Consiglieri Personali sono pronti a suggerire i sistemi atti a procurare l'oro necessario. Se nella terza avventura della serie 'Ninja', "Usurpatore!", avevi stretto un patto con Golspiel Lingua d'Argento in cambio del suo appoggio e lui ti aveva dato un pezzo di corallo rosso, vai al **405**. Altrimenti, vai al **7**.

396

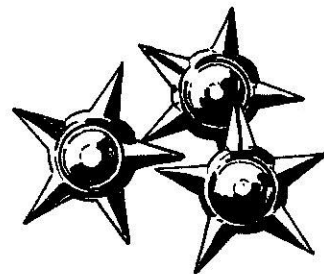
Parti in direzione del Drago il quale, però, ha il fianco ricoperto di scaglie. Cerchi di conficcare la lancia tra due scaglie, ma non sei molto esperto con quest'arma.

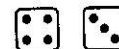
La Difesa del Drago è 7. Se hai successo, vai al **222**; altrimenti, vai al **126**.

397

Dichiari che, almeno per il momento, l'Ordine del Loto Giallo continuerà ad essere al tuo servizio e poi chiami alla porta le tue guardie del corpo. Affiancato da esse e seguito da Foxglove, torni nello studio, dove le chiedi quali notizie ha da darti. Tanto per cominciare non riesci a capire le sue parole:
«Il Grande Maestro Parsifal è morto, Maestà».
«Ma se l'ho visto ieri sera ai vespri... e sembrava in buona salute, per un uomo della sua età».
«L'uomo che hai visto ai vespri ieri sera nel Tempio di Kwon il Redentore non era Parsifal, bensì un impostore».
«E allora chi era?» le chiedi.
«Ho ragione di credere che non si trattasse d'altri che di Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini della città settentrionale di Wargrave Abbas, un adoratore di Torremalku l'Assassino, portatore di morte rapida e sicura per mendicanti e...» esita, «...re».
«E ora dov'è?» le chiedi.
«Non sei forse atteso al Tempio di Kwon proprio stasera per una confessione privata?»
Annuisci, chiedendoti come Foxglove faccia a conoscere una cosa così segreta.
«Lui ti sta aspettando. La metà del riscatto richiesto per un re pende sulla tua testa. Devo occuparmene io?»
Le rispondi che non vuoi privarti del piacere di ucciderlo e vai al **139**.

398

Silenzioso come l'ombra, ti cali dietro alla sacerdotessa e la colpisci alla nuca. La donna grida forte prima di crollare a terra, completamente priva di sensi. I due eunuchi che le fanno da scorta si voltano di scatto, stupiti e meravigliati. Sei tu a prendere l'iniziativa mentre essi sono ancora fermi, scimitarre alla mano. Attacchi con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **66**), con un Pugno di Ferro (vai al **50**) o con un Atterramento Coda di Drago (vai al **114**)?

399

Il seguente proclama viene udito da tutta la città:
"Il Signore Supremo, Vendicatore I, riporterà a casa i Tesori di Irsmuncast, ovvero il Globo e lo Scettro di Telemain". La natura eroica della tua missione sulle Montagne della Solitudine Perenne fa grossa presa sulla popolazione, la quale pare non rendersi conto di venire abbandonata proprio nel momento più difficile. Non è troppo tardi per cambiare idea. Fai come ti ha

chiesto il tuo dio (vai al **409**) o resti a fianco della tua gente nell'ora del bisogno (vai al **315**)?

400

Provi in tutti i modi, ma non riesci ad aprire la porta. Stai progettando di usare l'Energia Interiore per sfondarla quando un rumore alle tue spalle ti induce a voltarti. Un Ninja dal costume nero si cala nel tunnel; poi la porta si apre all'improvviso e un altro Ninja esce e ti punta la spada contro. Hai l'impressione di combattere per un'eternità e riesci a uccidere molti avversari, Ninja dell'Arte dello Scorpione, ma appena ne uccidi uno, questo viene subito rimpiazzato da un compagno. Infine vieni sopraffatto e ucciso senza pietà.

401

Il Demagogo è visibilmente mortificato quando gli chiedi di uscire dalla porta che dà sui giardini. Si ferma un attimo, indeciso, poi esce impettito, ma lo zelo nei suoi occhi non è affatto scomparso. Farai bene a tenerlo sott'occhio, pensi. Vai al **23**.

402

Mentre la battaglia infuria tu ti precipiti verso il porto: nessuno è nei paraggi e ben presto trovi una barca che fa al caso tuo. Ha una singola vela e pare abbastanza solida e affidabile. Ben presto la città scompare alla vista, mentre tu entri in mare aperto. Vai al **79**.

403

La Signora della Forza Gwyneth si alza e si inchina, passandosi una mano tra i capelli corti e spinosi grigio acciaio, prima di dire: «Ai tempi di tuo padre io prestavo servizio alla Sorveglianza delle Vergini dello Scudo di Dama. Fu un tempo felice per tutti: il crimine fu sradicato dalle strade. Ripristina le usanze di tuo padre, Vendicatore... Nessun altro in città è in grado di assicurarti l'ordine tranne me e le mie vergini dello scudo». Si siede, con gli occhi bassi sul tavolo, visibilmente tesa. Torna al **373**.

404

Non appena l'asta si abbatte su di te, senti un *click*, e dalla sua estremità vedi fuoriuscire una lama a falce; riesci a bloccare l'impugnatura con l'avambraccio e fare un balzo all'indietro. Un altro inganno. Vi adocchiate a vicenda con circospezione. Per la prima volta noti una sorta di ammirazione e rispetto negli occhi del Grande Maestro, il quale, tuttavia, rimane in silenzio. Ti avvicini e lo attacchi con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **30**), con un Colpo del Cobra (vai al **18**) o con un Atterramento Denti di Tigre (vai al **6**)?

405

Se Golspiel è stato bandito da Irsmuncast sull'Edge, vai al **7**. Altrimenti, egli riesce a farsi ammettere alla tua presenza un giorno del Consiglio mentre tu fai colazione. È tutto vestito di grigio, porta al braccio una fascia da lutto e una volta tanto non ha l'atteggiamento troppo esuberante dell'uomo che hai avuto modo di

conoscere. Rispondendo a una tua domanda, egli ti racconta che la sua nipote preferita è morta ieri per un attacco di tosse: «Che tristezza... era così giovane...». Gli fai le condoglianze e gli chiedi cosa puoi fare per lui. Allora si frega le mani di nascosto e comincia a parlare del vostro accordo:
«Ora che l'ombra dell'Usurpatore è svanita per sempre, il commercio va meglio. Posso rendere prosperosa questa città, Maestà e inoltre, ehm... avevamo accordato che sarei diventato Maestro della Corporazione dei Mercanti».
Nominandolo Maestro della Corporazione dei Mercanti, costringeresti chiunque volesse intraprendere qualche attività commerciale in città a comprare la licenza da Golspiel. Mantieni l'accordo preso col mercante (vai al **17**) o ti rimangi la parola (vai al **27**)?

406

Senza esitazione, ti tuffi a terra e rotoli verso il masso. Hai fatto proprio bene, dato che una sottile lama d'acciaio, luccicante sotto il sole, sibila in aria proprio nel punto in cui ti trovavi un attimo fa. La riconosci immediatamente: è uno Shuriken, ma non del tipo che sei solito usare. Appena ti alzi in piedi, un grido di guerra riempie l'aria e una figura vestita come te cala dall'alto - un salto di circa sette metri - e atterra agilmente davanti a te. Come tutti i Ninja, dato che di questo si tratta, appena tocca terra porta il braccio dietro la schiena per sfoderare la corta spada, o Naginata, che tiene a tracolla. «Non sei dello Scorpione» sibila. «Preparati a morire» e fa una capriola in avanti, per colpirti alle gambe. Con un agile balzo salti oltre la lama luccicante e sferri a tua volta un attacco. Cerchi di attaccare con un Atterramento Coda di Drago senza che il tuo avversario se ne accorga (vai al **52**), tenti un Calcio del Cavallo Alato (vai al **64**) o ti avvicini e gli assesti un Colpo del Cobra alla gola (vai al **76**)?

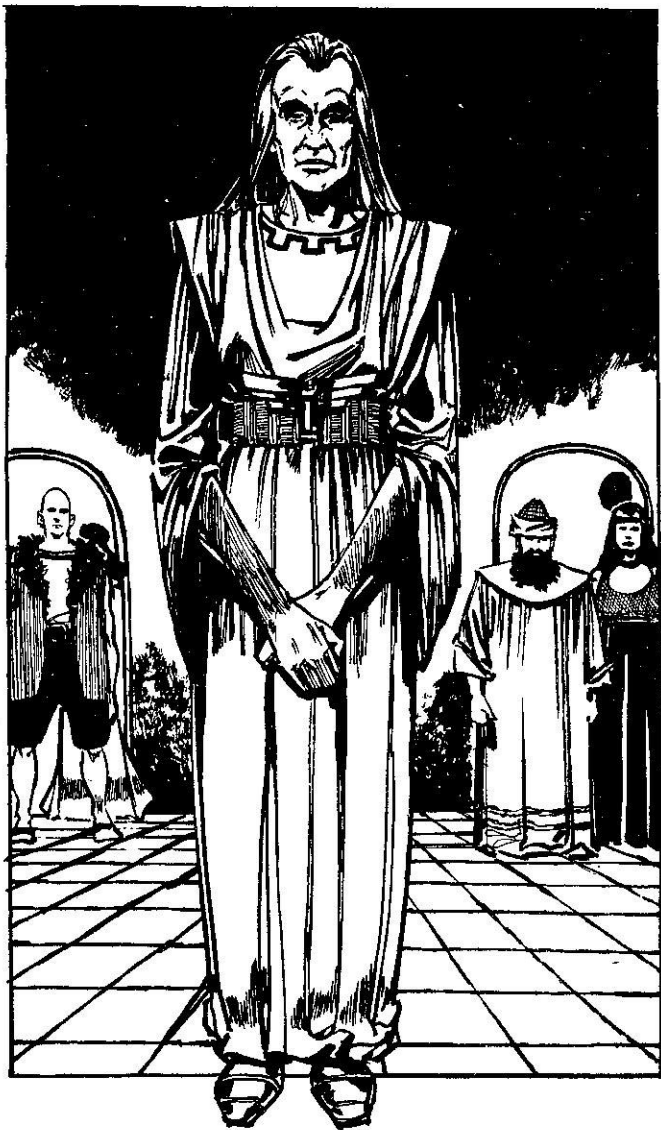
407

Chi sono i membri della guardia del corpo che non ti lasciano un istante se non all'interno della Sala della Stella? Sono Onikaba e i Samurai (vai al **417**), le vergini dello scudo (vai al **39**), o i monaci di Kwon (vai al **49**)?

408

Silenzioso come l'ombra, scivoli dietro alla sacerdotessa e le passi la Garrotta attorno al collo. La donna emette un grido strozzato, le mani avvinghiate attorno alla gola, mentre tu stringi con forza il filo d'acciaio. Le due guardie del corpo però reagiscono all'istante, voltandosi e colpendoti con la scimitarra: per forza di cose devi lasciare andare la tua vittima e affrontare i due eunuchi. Nel frattempo, la sacerdotessa si serve di un incantesimo e ti intrappola all'istante in una fitta ragnatela appiccicosa. Completamente paralizzato, non puoi far nulla per evitare la violenza delle guardie.

409

Il viaggio è lungo e faticoso. Un gruppo di Elfi Oscuri predatori per poco non ti cattura mentre ti aggiri lungo

il bordo del Rift, ma riesci comunque ad eluderli. Le terre al di là del Rift sono selvagge, ma fertili: una grande foresta di olmi si stende a perdita d'occhio. Dopo molti giorni nei boschi del Deeping fiancheggi le città di Segesvar e Pest, lega dopo lega, instancabilmente, finché infine non giungi vicino alla meta. Vai al **10**.

410

Il paladino si irrigidisce per la meraviglia. «E pensi che io possa aver qualcosa a che fare con cose del genere? Perché lo vai cercando? Sei uno di quei vili adoratori dei malvagi discendenti di Nullaq? Per l'amore di Rocheval! Solo perché hai salvato mio figlio non ti mozzo di netto il capo! E ora vattene dalla nostra bella città!» È quasi apoplettico per la rabbia, quindi ti affretti ad andartene. Non ti rimane altro che scendere verso il porto; quando lo raggiungi è deserto, dato che la gente del posto è tutta indaffarata a porre riparo ai danni causati dall'attacco dei draghi. Trovi una solida barca a vela, ti metti in mare e ben presto ti lasci alle spalle la devastata città del Porto di Tor. Vai al **79**.

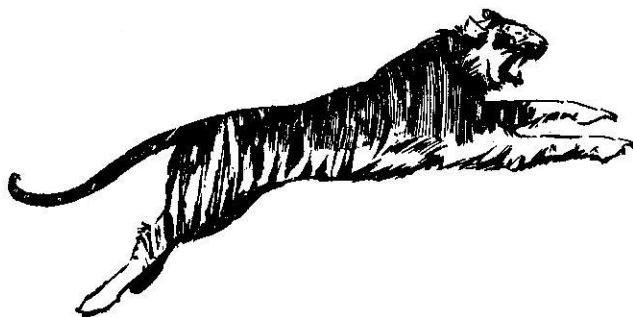
411

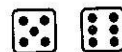
Un irreprimibile senso di *déjà vu* si impadronisce di te quando Solstice si materializza nuovamente davanti al trono. I cortigiani reagiscono esattamente come quando lo videro per la prima volta; addirittura le esclamazioni di sorpresa e i bisbigli sono gli stessi. Proprio come prima lui si inchina lentamente e dice:

«Salute, Signore. Il Tempo è al tuo fianco». Ancora una volta fissi quelle fonti di saggezza che sono i suoi occhi. Ritratti la tua decisione e lo inviti a diventare un Consigliere (vai al **113**) o rimani dell'idea di prima, se mai c'è stato un 'prima', e speri che non fermi di nuovo il tempo (vai al **123**). O ancora, se ne hai abbastanza della sua tiritera, dici a Solstice che gli risponderai sempre nello stesso modo, anche se dovessi ripetergliclo un migliaio di volte (vai al **133**)?

412

Avanzi silenziosamente e con la velocità di una mantide passi la Garrotta attorno al collo del Ninja, gli conficchi il ginocchio in schiena e tiri forte. La corda trancia il collo con facilità, e la testa del Ninja rotola a terra... Che rumore inusuale! Sobbalzi sorpreso: era solo una statua d'argilla, un trucco. Quasi nello stesso istante una botola si apre nel soffitto e un altro Ninja vestito di nero cala dall'alto: in ciascuna mano tiene ben stretto un Sai, una punta di ferro munita di due taglienti aculei.

Il tuo avversario sferra un primo colpo, che schivi abbassandoti, e poi immediatamente un secondo. Cerchi di reagire, ma sei stato colto completamente di sorpresa e riesci solo in parte ad difenderti. La punta dell'arma si conficca nel tuo braccio: perdi 5 punti di Resistenza. Se sopravvivi, il Ninja si avvicina per attaccare ancora, ma tu sferri un Colpo del Cobra contro la sua gola. La difesa del Ninja dello Scorpione è 7. Se il colpo ha successo, vai al **20**. Altrimenti, vai al **32**.

413

Lord Steward parla con voce tranquilla e pacata: «All'epoca in cui la Guardia Reale era sotto il controllo delle vergini dello scudo di Dama, non si riuscì a impedire che l'Usurpatore uccidesse il Signore Supremo e s'impadronisse del trono. No! È una strada già tentata. Sono convinto che un'idea più sensata sarebbe raggruppare un corpo non alleato a nessun tempio, come i mercenari pagati da Golspiel». Torna al **373**.

414

Un'isola si profila in lontananza e un'enorme galea, con la vela singola e una tripla fila di remi, vi passa a fianco. Uomini vestiti con corazze, gambiere ed elmetti a cresta muniti di paraguance affollano il ponte, gli scudi rotondi dalle decorazioni multicolori. «Una nave pirata proveniente dall'insenatura dell'isola» borbotta uno dei pescatori. Comunque la nave ignora il vostro piccolo peschereccio. Un porto brulicante di attività vi si offre alla vista quando costeggiate la costa rocciosa dell'Isola dei Ladri. «Vuoi che ti lasci qui?» chiede il capitano. Gli chiedi di portarti nel porto dell'isola (vai al **96**) oppure fino al Porto di Tor (vai al **194**)?

415

Annunci ai membri della Sala della Stella che nel tesoro c'è denaro a sufficienza per affrontare le spese della corona *per quel che ritieni giusto* e che ora il Consiglio affronterà la questione seguente: a chi dev'essere conferito il titolo di stratega assieme al comando assoluto dell'esercito di Irsmuncast? In medesima istanza abolisci l'impopolare sistema di licenze matrimoniali dell'Usurpatore e ripristini altre leggi minori, vigenti ai tempi del governo di tuo padre. Aggiungi 1 punto alla tua Popolarità e vai al **177**.

416

L'asta sibila in aria: stai per eseguire il calcio quando senti il *click* di una lama che fuoriesce inaspettatamente dall'estremità dell'asta. È già troppo tardi per tentare di bloccarla, e la lama affilata trapassa la tua carne all'altezza delle spalle. Un dolore tremendo ti fa barcollare all'indietro: perdi 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi, il Grande Maestro si blocca, una smorfia di scherno dipinta sulle labbra. Lo attacchi con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **30**), con un Colpo del Cobra (vai al **18**) o con un Atterramento Denti di Tigre (vai al **6**)?

417

Da sotto il tavolo ovale provengono uno strano ronzio e un crepitio e poi l'intera stanza si riempie improvvisamente di fumo. Gli altri Consiglieri Personali cadono a terra, ma prima che il fumo ti investa tu sei già giù dal trono e fuori dalla stanza. Ti chiudi ermeticamente la porta alle spalle e i due Samurai che formano la tua guardia del corpo si portano al tuo fianco. Improvvisamente le porte si spalancano e Parsifal, premendosi sulla faccia un fazzoletto bagnato, entra barcollando nella Sala del Trono. Ordini ai Samurai di arrestarlo (vai al **219**) o ti precipiti da lui per vedere se ha bisogno d'aiuto o di cure (vai al **229**)?

418

La tua vista acuta individua una strana inconsistenza tra le pieghe del suolo, distinguibile a malapena sotto la luce lunare. Davanti a te, leggermente a destra, noti un profilo quadrato, presumibilmente un fosso nascosto da una zolla d'erba. Lo raggiungi e sollevi la copertura (vai al **232**), ti volti e lo eviti camminando all'indietro verso la muraglia in modo da non dargli le

spalle (vai al **244**) o ti fermi a qualche metro e ti acquatti a terra (vai al **256**)?

419

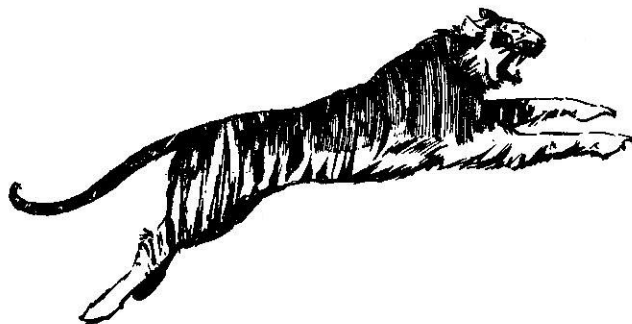
Mandrake aveva ucciso Parsifal quattro giorni or sono, dopo aver trascorso un po' di tempo ad osservarlo in segreto; aveva studiato talmente bene le sue abitudini al tempio che perfino gli uomini più vicini al Grande Maestro non si erano accorti che si trattava di un impostore; il sicario aveva addirittura incontrato la Signora della Forza Gwyneth e aveva parlato con lei a proposito dell'Ordine del Loto Giallo senza destare i suoi sospetti. È stato un formidabile nemico, ma tu hai trionfato di nuovo e sei stato il primo in assoluto a farla franca con il Maestro della Setta degli Assassini. Ordini ai monaci di eleggere un nuovo Grande Maestro e tieni tu stesso l'orazione funebre del ringraziamento per la vita e l'operato di Parsifal. Vai al **162**.

420

Dopo un interminabile e freddo momento di totale silenzio, la nebbia schiarisce solo parzialmente, per rivelare delle pietre lastricate e la merlatura di una fortezza a te decisamente familiari. Per un certo tempo il profilo indistinto di un edificio che assomiglia alla Fortezza di Quench-hearth appare nella penombra. La nebbia schiarisce ancora un po' e tu sospiri a cuor leggero: la merlatura è quella del tetto del tuo palazzo di Irsmuncast. Sono stati lo Scettro o il Globo, o addirittura tutti e due, a trasportarti magicamente fin qui attraverso il Mare degli Elementi. Ora che ti sei

reso conto di dove sei, resti un attimo a rimirare la città dall'alto, con la nebbia che giunge a banchi dalla frontiera dell'Edge. Ti soffermi sui giardini del palazzo: gli alberi di vischio sono stati abbattuti e le strade pullulano di Elfi e Orchi. I malvagi sono arrivati e la preoccupazione per la tua gente ti assale. E se la città fosse stata annientata?

Mentre imbocchi la scala che porta nella Sala del Trono, un grande corvo nero ti raggiunge sbattendo lentamente le ali, con un piccolo cilindro d'argento nel becco crudele. Va ad appollaiarsi sulla merlatura, apre il becco e lascia cadere il cilindro sulla pietra lastricata, proprio davanti a te. Lo raccogli mentre il corvo gracchia due volte, forte e derisorio, prima di prendere il volo nella nebbia fumosa. All'interno del tubo d'argento c'è un messaggio: «Vendicatore, dobbiamo regolare i vecchi conti. La legione della Spada di Doom conquisterà la città di Irsmuncast e porrà le sue genti in schiavitù. Ti giuro in nome di Sorcerak che ti ucciderò con le mie mani. Honoric».

Notizie infauste, non c'è che dire, e inoltre non sai se possiedi ancora un esercito da impiegare contro la Legione Oscura. Dalle strade sottostanti si leva un forte gemito...

SIGNORE SUPREMO!

"Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile..."
Ecco le parole del Patto: da questo momento sei diventato un Ninja!

In questo libro il protagonista sei tu.
Dopo aver ucciso l'Usurpatore - il malvagio tiranno che governava illegittimamente Irsmuncast - ed esserti conquistato la corona che ti spettava di diritto, ti attende il difficile compito di guidare con saggezza la tua città. Per questo devi partire alla ricerca del Globo e dello Scettro, i potenti manufatti che ti permetteranno di comandare e difendere il tuo regno.
Buona fortuna, Ninja!

In questo libro il protagonista sei tu,
silenzioso come un'ombra nella notte...

copertina illustrata da Colin Sullivan

ISBN 88-7068-431-8

70684318

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu